

Вампир: Реквием

Вторая редакция

**Перевод:
Anna NeiN**

Ты сегодня не человек...

Может, я никогда не был человеком и не буду им...

Может, мы все постепенно становимся такими в этом холодном тусклом мире, где всегда происходит не то, что нужно, и никогда – то, что нужно.

...ты сегодня человек

**Реймонд Чендлер
«Младшая сестра»**

Вступление

*Зверь не осознает, что он зверь, и, чем сильнее человек отдается
звериной натуре, тем меньше он это понимает.*

Джордж Макдональд

Темы

Сегодня дует пронизывающий ледяной ветер. Холодный, как и ты - мертвец, способный ходить на двух ногах, прокладывая себе путь сквозь толпу. Ты ищешь тех, кто уже на грани. Вот мальчишка во фланелевой рубашке, в одиночестве подпирающий мусорный бак. Женщина с ноутбуком, задержавшаяся на веранде кофейни. Один из них сегодня отправится домой в твоей компании. Простой вопрос: кого тебе меньше жаль?

Вампир - игра инстинктов и жизнь в нескончаемом кошмаре.

Вампир - убийства и секс, власть и неистовый вызов. Здесь сталкиваются убожество бетонных джунглей и романтика мрачного города. Игра построена на ощущении, что с тобой (да-да, именно с тобой!) что-то не так. Как это повлияет на чудовище, которым ты непременно станешь?

Вампир - захватывающее действие и нервная паранойя. О том, как умереть молодым и остаться навсегда прекрасным...трупом. Она учит действовать, причем всеми возможными способами, какие можно вообразить. Лишь бы не приходилось смотреться в зеркало.

Вампир - игра о мертвецах. Но она должна заставлять чувствовать себя живым. Бал правят контрасты.

Место действия - Мир Тьмы, полный ослепительного света и непроглядной тьмы.

Персонажи, тем не менее, предпочитают балансировать на границе прохладных, уютных полутонов. Но им не удастся все время прятаться. И, согласитесь, траур им к лицу.

Реквием + Маскарад

Что ты сделаешь, чтобы пережить эту ночь? На что осмелишься завтра? А что после, когда все будет кончено и ты насытишься? Как с этим жить? Как быть с проклятьем, которое наполняет смыслом все греховные поступки на твоём пути?

Это и есть Реквием.

Но он - всего лишь половина проблемы. Смертные – просто ужин. Но они - всё, что у тебя есть. Не важно, насколько бесчувственным монстром ты станешь. Существование среди людей - неизбежность. Как сохранить Человечность, даже если это всего лишь уловка?

А это уже Маскарад.

Не под каждую песню можно танцевать. Попробуй посвятить жизнь борьбе с грехами смертных, и поймешь, что они – единственные существа, кого ты способен понять.

Или можно скрыться под защитой склепа и проводить там все ночи напролет, лелея свое уродство. В конце концов ты окажешься загнан в ловушку, тем самым потеряв шанс раствориться в толпе, как только ворота убежища падут под натиском охотников, пришедших по твою душу.

Старое + Новое

Существует с 1856 года. Кажется, именно так пишут на вывесках компаний. По стечению обстоятельств, её владелец тоже ведет отсчёт своего пути с 1856 года. Тем не менее, его костюм с иголочки будто сошел со страниц журналов будущего. Он – один из вас. Из тех акул, с которыми приходится плавать бок о бок.

Сородичи – истинные хищники современности. Они знают обо всех уловках. За плечами – сотни лет истории. И ты – один из них. Поздравляем, похититель детей, переносчик заразы, безликий корпоративный планктон, высасывающий жизнь из родного города.

Благочестие + Ересь

Как стал ты тем, кем являешься? Быть может, перед нами хорошая девочка, которую сбросили с небес, а она кричала и упиралась? Или плохой мальчик, восставший из могилы, потому что ад для него слишком тесен?

Возможно, всего понемножку.

Кому-то пришлось обмануть смерть, чтобы вернуть тебя на этот свет. И теперь придется платить по счетам. Попробуй посвятить себя вере и благочестивым деяниям. Поиграй в филантропа.

Правда и вымысел

ВАМПИРЫ ПЬЮТ КРОВЬ

Правда. Пить кровь – ни с чем не сравнимый экстаз, как для нас самих, так и для тех, кого мы выбираем в любовники. Кровь поддерживает в нас жизнь, позволяет просыпаться каждую ночь, чтобы вновь и вновь окрашивать город в её восхитительный цвет.

ВАМПИРЫ БЕССМЕРТНЫ

Почти. В мире не так много вещей, способных нам навредить. Солнце. Огонь. Быть может - вонзённый в сердце деревянный кол. После этого, правда, придется распрощаться еще и с головой. Её непременно отпилят ржавой ножовкой. В остальном, годы тянутся как нескончаемый пир.

ЖЕРТВА ВАМПИРА САМА СТАНОВИТСЯ ВАМПИРОМ

Если бы это было не так, мы бы сейчас не разговаривали. Как правило, чтобы по-настоящему пробудиться, жертве нужна доза Крови. Но бывают и исключения. И, бьюсь об заклад, тебе не захочется с ними встречаться.

ВАМПИРЫ ОБЛАДАЮТ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫМИ СПОСОБНОСТЯМИ

Абсолютная правда. Я могу сломать тебе руку еще до того, как она сложится в кулак, и заставить жаждать поцелуя моих кровавых губ. А еще я знаю того, кто мог бы развеять все самые сокровенные тайны, почувствовав лишь запах твоего пота.

ВАМПИРЫ НЕ ОТРАЖАЮТСЯ В ЗЕРКАЛАХ

Не совсем так. Скорее, вы просто не успеваете заметить наше приближение.

ВАМПИРОВ НЕ СУЩЕСТВУЕТ

Бедное дитя. Есть ты. Есть я. И есть те, кто умирает от нетерпения познакомиться с тобой поближе.

Как использовать эту книгу

Добро пожаловать в мир **Vampire: The Requiem**. Внутри вы найдете всю информацию об игре: от основных концепций мира до описаний городов-государств вампиров, разбросанных по всему свету. Приводится полный свод правил игры за одного из населяющих Мир Тьмы Сородичей. Вы сможете узнать всё о таинственных Стрикс.

Стрикс – жаждущие крови тени, способные совратить и поработить даже мертвого. Они представляют собой страшную и неведомую угрозу. Им под силу уничтожать вампиров и их общества снаружи и изнутри. Порой Стрикс достаточно уронить всего одну костяшку домино, чтобы запустить лавинообразную цепную реакцию. А бывает, что они, подобно рассерженному ребенку, готовы смести со стола все фишки разом.

Сородичи исполнены сексуальной энергии. Их взрастила поп-культура. Они - создания, в которых сошлись грация и дикость, похоть и страх. Стрикс – жестокие кровососы из народных преданий, одержимые демонами трупы. Они отчаянно завидуют, как живым, так и Проклятым. На протяжении всей истории, пока Сородичи распевали свои Реквиемы, шаг за шагом приближаясь к Пляске Смерти, Стрикс охотились на них, сбивая с пути и даже сводя с ума.

Главы

Глава 1: Кто мы сегодня знакомит с пятью кланами Сородичей, династиями вампиров. Они – те, кто обитает в тени под покровом огней большого города. Также рассказывается о ковенантах, секретных сообществах, что создаются ради обретения знаний, власти или как единственное средство спасения.

Глава 2: Всенощное Общество приоткрывает завесу тайны над миром, существующим прямо у нас за спиной. Как вампиры выживают, кормятся и скрывают свою суть.

В ней раскрываются законы общества Сородичей: с какой грацией они маскируют в себе Зверя, что таится внутри.

Глава 3: Законы Мёртвых описывает правила создания персонажа и игры за Сородичей. Рассказывается о свойствах их крови, сверхъестественных силах и проклятиях, способных их подавлять. Вы поймете, что каждый вампир изо всех сил пытается сохранить самое ценное сокровище – Человечность.

Глава 4: Законы Ночи рассказывает о системе Повествования. К нему обращаются как к средству продвижения по сюжету и используют как руководство к действию. Здесь собраны все правила: от осмотра мест преступлений до способов выбить из жертвы дух.

Глава 5: Парламент Сов посвящена обычаям и преданиям Стрикс. Детально рассматриваются их слабые и сильные стороны, таинственные циклы существования. Мы постарались собрать множество примеров их воплощений. Стрикс могут стать антагонистами или катализаторами повествования. Они – универсальная тема, на основе которой можно придумывать уникальные предания и легенды.

Глава 6: Мир, в котором мы умираем знакомит с разбросанными по всему миру сообществами Сородичей. Какой тайный культ господствует в Калифорнийской Миссии? Кто такие эти полу-призраки, образовавшие клан в городе Роли? Сколько новых ковенантов образовалось в Токио?

Глава 7: Повествование обращается к основам ведения игр. В ней рассказывается, как использовать характеристики персонажа для продвижения по сюжету, а также приводятся шаги по созданию второстепенных героев и конфликтов.

Приложение 1: Существование представляет собой руководство для игроков, избравших роль смертных. Мы также постарались описать правила и бесчисленные приемы, подходящие для ввода в сюжет гулей, часто выступающих компаньонами вампиров.

Приложение 2: Условия – удобное описание постоянных эффектов от использования сверхъестественных способностей и изложение прочих правил.

Введение в ролевые игры

Скорее всего, вы уже знаете, что такое повествовательная или ролевая игра. Однако, как и вампиры, мы любим знакомиться с новыми людьми. Поэтому, если вы новичок, то поговорим об основах.

В рамках игры **Вампир**, вы отыгрываете истории, имея базовый набор персонажей. Все они существуют в Мире Тьмы, искажённом отражении нашей реальности. Действие похоже на теле-драму, что-то вроде *«Вероники Марс»* или *«Во все тяжкие»*. Отдельные игровые сессии, обычно длящиеся от двух до четырёх часов, похожи на эпизоды сериала, выходящие один раз в неделю. Все тайны откроются, отношения пройдут испытания на прочность, прольётся чья-то кровь.

Для игры необходимо от двух до пяти игроков, каждый из которых управляет одним персонажем. Вы будете принимать за него решения: если герой столкнулся с предательством друга – именно вы будете разрабатывать план мести. Если другой вампир ищет повод для драки, вам придется решать: убежать, попытаться договориться или дать волю потусторонним силам. Что наиболее важно, именно в вашей власти рассказать историю о разворачивающихся взаимоотношениях с человечностью, с которой герою вынужденно пришлось покончить.

Рассказчик (или Ведущий) берёт на себя отыгрыш всех сторонних персонажей, не принадлежащих конкретным игрокам. Он излагает вымышленные ситуации, бросающие вызов другим героям. Воспринимайте их как второстепенных актеров в нашем воображаемом сериале. В их лице можно найти как помощников, так и силы, противодействующие основному составу участников. Порой они появляются ненадолго, как приглашенные звезды, и лишь для того, чтобы внести ещё большую сумятицу.

Что до персонажей, бросающих игроку воображаемую перчатку, именно Рассказчику придётся изобретать ситуации, в которых им нужно будет принимать судьбоносные решения, приводящие к конфликтам и опасным последствиям. Обычно он описывает проблему, а другие объясняют реакцию своих персонажей. Основной вопрос, который будет задавать Рассказчик: «Как ты поступишь?»

Когда герой совершает действие, его успех зависит от броска костей. Основной принцип прост: лист персонажа каждого игрока содержит некоторое количество цифр. Они и определяют, сколько кубиков нужно бросить. Действие будет успешным, провалится, либо втянет в ещё большие неприятности.

Несмотря на то, что в основном другие игроки (кроме Рассказчика) несут ответственность за успех своего персонажа и просчет вариантов, именно с неудачами связаны основные переживания и забавные моменты. Опять же, подумайте о телесериалах. Сюжет самых интересных эпизодов зачастую крутится вокруг того, что всё пошло не так, как планировалось, и героям срочно приходится искать выход. Короче говоря, Рассказчик должен убедиться, что у персонажей есть шанс отступить, а не постоянно обрушивать на них поток несчастий.

Рассказчик несет ответственность за...

- ...красочное описание Мира Тьмы
- ...обозначение начала сцен и того, что происходит
- ...живописание второстепенных персонажей
- ...вовлечение каждого игрока и его героя в разворачивающуюся историю
- ...постановку игрока в затруднительное положение с поощрением интересных решений
- ...упрощение действий персонажей, не забывая при этом о внешних факторах

...то, чтобы неудачные броски костей могли негативно влиять на игру, но не останавливали повествование

Игроки несут ответственность за...

- ...создание собственных уникальных персонажей, являющихся частью игрового мира
- ...решения совершить те или иные действия
- ...драматические ситуации и помощь в поддержании повествования
- ...описание сильных и слабых сторон своего героя
- ...решение проблем, предлагаемых Рассказчиком
- ...развитие личностей своего персонажа и его способностей со течением времени; попытку рассказать уникальную историю, вплетающуюся в общую канву

Каждый несет ответственность за...

...предоставление другим игрокам шанса подчеркнуть способности своего персонажа и его личную историю через демонстрацию силы или слабости.

...внесение предложений по развитию сюжета и действия, принимая во внимание право игроков на персонажей и ответственность Рассказчика за создание сложных ситуаций.

Источники вдохновения

Ниже представлено несколько книг и фильмов, которые помогут создать нужное настроение для игры.

О вампирах

«Мертвец не бывает» Чарли Хьюстона: Основная отличительная черта этой книги и её продолжений – то, что каждая из них представляет собой связанную детективную историю, которую можно легко представить из без вампиров. Тем не менее, переживания мертвеца, страдающего зависимостью схожей с наркотической, глубоко вписаны в каждый сюжет. Это рассказ о головорезе, ставшем свидетелем передела территорий несколькими бандами вампиров. Действие разворачивается на фоне современного Манхэттена и похоже на противостояние ковенантов. Хьюстон прекрасно справляется с тем, чтобы представить небольшой Манхэттен как целый мир.

«Кармила» Дж. Шеридана Ле Фаню: История о женщине-вампире, проникающей в дома смертных. Она эксплуатирует тягу подростков к дружеским отношениям и постоянно меняет личины. Идеальный сюжет о Маскараде, затрагивающий тем не менее еще и темы мучительной сексуальности, любви и страдания.

«Голод» Уитли Стрибера или режиссера Тони Скотта: В книге содержатся обширные исторические отсылки, рассказывающие о вампирах-убийцах, которым необходимо вовремя избавляться от трупов и превращать свои дома в неприступные крепости. В фильме же показаны сексуальные создания, страдающие от ограничений, связанных с бессмертием. Обе работы пронизаны напряжением Реквиема.

«Почти стемнело» реж. Кэтрин Бигелоу: В этой картине с неведомой ранее силой представлена животная и жестокая сторона Проклятых. Прекрасный пример адаптации в рамках хроники местного колорита, в особенности - американского пейзажа.

«Ночные наркоманы» реж. Лоуренса Пирса: Данный фильм сфокусирован на еженощной борьбе вампиров с голодом. Лондон Пирса полон сомнительных стрип-клубов, грязной похоти и убийств на почве ревности. Он обладает той самой мрачной, интимной атмосферой, присущей Миру Тьмы.

Источники, не связанные с вампирами

«Кирпич» реж. Райана Джонсона: Современная детективная история, действие которой разворачивается в старшей школе Города Ангелов, представляется сложной и запутанной тайной. Однако, потом становится ясно, что она скорее о любви и алчности. Идеальный материал для Реквиема. «Ужин – это сложно. Ужином может быть многое».

«Глубокий сон» Реймонда Чендлера: Кроме этой книги можно было бы порекомендовать романы «Младшая сестра» и «Прощай, любимая». Автор прекрасно чувствует, почему люди совершают ужасные поступки, а язык изложения должен вдохновить хотя бы на попытки приблизиться к нему по выразительности. Но прежде всего Чендлер делает ещё одну достойную внимания вещь. Он описывает Лос-Анджелес так, что он моментально встаёт перед глазами. Впрочем, как и ненависть, которую писатель к нему питает.

«Экстази» реж. Дага Лаймана: Фильм о том, каково это - быть молодым и метаться от отчаянного риска к захватывающим приключениям и ужасным катастрофам, ни перед чем не

останавливаясь. Изображённая здесь субкультура тусовщиков смотрится несколько старомодно, но это не мешает восприятию. В целом, фильмы о беспечной молодёжи, подпадающей в различные передраги, - отличная основа для игры в **Vampire**.

«Катя из панк-группы» Саймона Логана: Детективный роман в стиле панк-индастриал. Место действия напоминает постсоветскую Восточную Европу. Героями автор сделал грязных панк-музыкантов, наркоманов, копов и наркодилеров. Прекрасный материал для **Vampire** и идеальный подход к теме.

Книги компании White Wolf

В этой книге есть все, что нужно для игры, но за долгие годы работы наша команда выпустила множество других изданий. Некоторое представление о них может значительно дополнить ваш опыт.

The World of Darkness Rulebook¹ – настольная книга правил, включающая расширенные системы и варианты развития персонажа. Встречающиеся цитаты из **Rulebook** взяты из второго издания.

The God-Machine Chronicle² – оригинал источника обновленных правил, использующихся в этой книге, отличающийся собственным лором.

Clan Books³ стараются подробнее раскрыть родственные отношения Проклятых. Они представляют собой подборку существующих артефактов, созданных вампирами и людьми. Они описывают Мир Тьмы в ярких, пусть и запачканных кровью деталях. К ним относятся:

- **Ventrue: Lords Over the Damned**
- **Daeva: Kiss of the Succubus**
- **Gangrel: Savage and Macabre**
- **Mekhet: Shadows in the Dark**
- **Nosferatu: The Beast that Haunts the Blood**

The Strix Chronicle Anthology⁴ рассказывает дюжину историй о столкновениях Сородичей с их заклятыми врагами. Эта коллекция художественных рассказов интересна не только сама по себе, но и является прекрасным источником для создания антагонистов для игры из числа Стрикс.

Damnation City⁵ – настольная книга, помогающая создать собственный город Мира Тьмы. Она полна описаний примеров районов, локаций и смертных существ, а также правителей и систем для описания политического фона. Издание может оказать неоценимую помощь в формировании любой хроники Мира Тьмы, будь то **Vampire** или иной сеттинг.

¹ Книга правил Мира Тьмы

² Хроники Бога-Машины

³ Книги кланов

⁴ Антология Хроник Стрикс

⁵ Проклятый Город

НЕТ ЦЕРКВИ В ДИКОМ МИРЕ

ЧАСТЬ I

Тао

В небе маячил тонкий полумесяц луны. Я пробиралась по задворкам старой заброшенной церкви, все еще прикидывая, стоит ли бояться змей, когда внезапно запнулась о первый могильный камень.

Боже мой, Джек, у тебя нездоровое чувство юмора.

Теперь, присмотревшись, я поняла - их было около дюжины. Небольшое скопление старых могил, возвышающееся над морем ползучего сорняка. Эди должна быть где-то там.

Описывая место, он не вдавался в подробности. На юг по 95-й, где остановиться – понятно сразу. Спустя четыре часа я притормозила перед крошечной покрытой граффити хибарой со сломанным замком. Еле сдержалась, чтобы не постучать. Внутри ничего. Несколько сломанных складных стульев, горы битого стекла, засохший крысиный трупик, застрявший между стропил, да пара стрелянных гильз. Не скажу, что последнее обстоятельство добавило мне энтузиазма. С другой стороны, на дороге – тоже пусто. Ни одной машины, кроме моей, которую я припарковала в единственной тени на 40 миль вокруг. Я осторожно обошла вокруг лачуги. Единственным звуком, разрывающим тишину, было звонкое жужжание насекомых в траве. Какое-то древнее животное предчувствие заставило меня содрогнуться.

Поднявшаяся в воздух пыль была жёлтой и сухой. На земле было место, отмеченное брошенной лопатой. Ради эксперимента, я копнула сухую почву. Как глубоко он её зарыл? Должна ли она выбраться самостоятельно?

Что останется у неё в памяти?

ЧЕТВЕРГ

Я пыталась быть терпеливой. Может, будет лучше, если Эди проснется сама? Я мерила шагами пространство напротив места, где лежало тело. Кажется, я целую минуту вслушивалась в шуршание моря травы, пока это не стало невыносимым, а потом кинулась раскапывать неглубокую могилу. Я шептала, кричала и пыталась соскоблить грязь с её глаз, трясла Эди за плечи. Ничего. Она просто лежала на земле окоченевшим трупом. В её осветленных волосах было полно песка. И тут меня охватила паника.

Может...может быть она просто слишком голодна?

Я отнесла Эди назад к машине и положила её на заднее сиденье. Вставляя пластиковый пакетик в рот, я не смогла не содрогнуться от звука, с которым хрустнули её челюсти, когда я попыталась их приоткрыть. Но кровь только каплями стекала по подбородку и медленно впитывалась в обивку сидений. Жаль, меня больше не может тошнить.

Ладно, так не пойдёт, отставить панику. С этим нужно как-то разобраться. Знала я одного парня, которому пришлось очень долго проспать. Кровь вполне может помочь, когда...процесс затягивается. Он, конечно, имел в виду человеческую? В том смысле, что, если это... гм, не так... - у нас большие проблемы. Это вообще могло подействовать? Черт побери, я даже не знаю.

Если мой план сработает, Эди убьёт меня. Но если бы все шло, как надо, она бы уже попыталась. Боже мой, Эди. Мне так жаль, но у нас нет времени ждать.

Я рассекла запястье и с силой сдавила его.

Прошло несколько бесконечно долгих секунд, прежде чем она начала слабо сжимать руки. Слава Богу! Но, когда Эди начала притягивать меня к себе, я резко отстранилась. И, готова поклясться, она надула губки! Последний раз, когда мне приходилось быть в таком замешательстве, я была еще жива. Я кинула ей пригоршню пакетов донорской крови и перебралась на переднее сиденье. Её румянец прогнал остатки чувства вины. Кровная связь не работает в обе стороны. Мне придётся взять немного и у нее. И это будет неправильно. Прекрасно, теперь мы обе покраснели. Эди смотрела на меня, будто не помнила, что должна сердиться. Нет, не так уж это и романтично. Мы должны скорее уходить.

Как только мы оказались в машине и направились обратно на север, я наконец спросила: «Эди. Что случилось по дороге в Вегас?»

ГЛАВА ПЕРВАЯ

КТО МЫ СЕГОДНЯ

Ты не одинок в ночи. Ты никогда и не был один. Порой мы дышали тебе прямо в спину. Если мы ещё могли дышать... Тени меж фонарей – вот наш мир. И ты не одинок. Все мы связаны единой кровью. Непокорные выродки и древние династии. Наши кланы. Мы соединены как традициями, так и стремлением их нарушать. Наши ковенанты. Семьи и заговорщики, сообщества чудовищ, ожидающих к ужину гостей. Вот, кто мы сегодня.

КЛАНЫ

Кровь струится по пяти окаянным венам. Проклятье передается от создателя к потомкам.

Каждый играет свою роль: соблазнитель, выживальщик, пассивный наблюдатель, кошмар во плоти, повелитель.

Поговаривают, что когда-то мы были едины - дети одной Матери Чудовищ, за века отдалившиеся друг от друга. Я так не думаю. Проклятье заключено внутри каждого из нас. Достаточно одной глубокой царапины или укуса – и ты познаешь своего Зверя.

**Мы такие разные.
Но все мы – Сородичи, ибо когда-то были людьми.**

Дэва

Те, за кого вы умираете

«Я сладкозвучная песнь, и я – острые скалы. Разбейся о мои уступы.»

Он мягко предупреждает, но ты все равно уступишь. Вам обоим это ясно. Его глаза будто гипнотизируют, проникая в мозг, как навязчивая реклама. Не хочешь – а всё равно работает. Голос – как песенка из ресторана быстрого питания, способный потихоньку довести до самоубийства. Ты ощущаешь желание. Все самое дорогое, что у тебя уже есть, вызывает лишь горечь. Ты улыбаешься и отвечаешь «да». Бормочешь: «Ещё! Всё, что хочешь».

Приближается что-то мертвое. Оно опасно не потому, что обладает силой (а она нечеловеческая!), не потому что стремительно (а скорость действительно невероятная!). Оно представляет угрозу по той причине, что жертва видит в нем что-то бесконечно прекрасное. Она жаждет быть пойманной. Мёртвые создания передвигаются так мягко, будто плывут в пространстве. Они привлекают так же, как светящиеся приманки глубоководных рыб-удильщиков, обитающих в крошечной тьме океана. Они – как запотевшее зеркало, как сияющий в конце тоннеля свет или маяк, парящий над огромным ртом, полным хищно поплёскивающих зубов.

Дэва чрезвычайно обаятельны и прочно связаны с материальным миром. Никакой другой клан не является столь точным воплощением страха общества перед вампирами, поскольку используют тягу сметных к пороку для утоления собственного голода. Они – абсолютные практики. Дэва не утруждают себя иной маскировкой, кроме образов, которые создаются сами собой – красоты и очарования. Они воплощают идеал, на который мы стремимся походить сами и кого желаем видеть в постели.

Змеи выползли из липких мускусных глубин древнего мира. Приливные волны, перекатываясь в устьях рек, превратили пустынные долины в плодородные земли. Ночь трепетала от звуков храмовой музыки. Жрецы и жрицы дарили радость любви за деньги, призывая к единению мужского и женского начал. Не существовало различий между богом и демоном, сексом и молитвой. Где-то на перепутье постепенно зарождалось проклятье Дэва. Они возникли в то время и том месте, где языческие божки не гнушались вредить людям. Но мир перевернулся с ног на голову. Когда «б» в слове «Бог» стала заглавной, сброшенные с «Олимпа» Дэва стали суккубами и инкубами. Затем мир снова изменился. В настоящие дни, когда быть демоном уже не имеет смысла, они воплощают дух времени. Дэва – ходячее мертвое олицетворение идеи будущего: «Я переживу завтрашний день».

Взгляни на королеву бала, Белую Леди. Она порхает с одного выпускного вечера на другой, блистательная городская легенда в теле юной девушки. На закате каждой ночи она выбирает одного счастливчика-короля или подружку-королеву. Эта красавица могла бы стать аллегорией опасностей и страстных желаний расцветающей юношеской сексуальности, если бы её вообще заботили такие абстрактные понятия. Платье Белой Леди пропитано скотчгардом¹.

Или еще один персонаж – байроновский поэт. Он ютится в барах на вечерах открытого микрофона, посещает мастер-классы писателей, представляя собой вихрь из полуулыбок, запаха подгоревших кофейных зёрен и потасканного шарма. Поэт всегда знает, что сказать. Одно замечание или фраза – и ваша творческая крепость падёт. Если он отмечает, что у вас есть потенциал, все сомнения улетают прочь. Вы – творческая личность, творец! Но, стоит ему удалиться, и неуверенность возвращается. Бойтесь разочаровать Поэта.

Социальные сети. Богатая питательная среда, состоящая из круговорота личных объявлений и сайтов знакомств. Проблеск отчаянья можно почувствовать на огромном расстоянии. Он передаётся от монитора к монитору. Они носят никнеймы, как маски. Устав от манипулирования живым сознанием с помощью сверхъестественных способностей, они стараются на расстоянии сыграть на струнах души. Их оружие – слово. Всё, что они ищут – типажи. Отличная основа для новой переписки. Встречи в реальности неизбежны. И кто обратит внимание на ещё один заброшенный профиль?

¹ Скотчгард - мебельная пропитка. Предположительно, фраза намекает, что таким образом платье не будет впитывать кровь.

Пантеон. Как ты оказался в VIP-номере? Все кажется нереальным. В воздухе разлит дурман, ностальгия накрывает с головой и пульсирует внутри, как фантомная боль. Эти смутно знакомые лица. Не люди - архетипы. Образы из журнальной рекламы, с открыток и билбордов столетней давности. Когда перестала играть музыка? Ковбой из рекламы Malbogo, американская девочка мечты, Клепальщица Рози² и другие устали на тебя, не шевелясь, будто во сне.

Пусть другие кланы скрываются и суетятся. Дэва будут с самодовольным видом шагать по пути, которым их ведет Проклятье. Танцуя, они пронеслись сквозь столетия, похожие одновременно и на Мадонну, и на Вавилонскую блудницу. Нужно остерегаться тех, кого мы так страстно вождееем. Дэва – идеальные хищники, эталон. Если бы только век от века наслаждение не давалось всё трудней и трудней. Возбуждение и азарт заполняет дыру внутри, но она неумолимо расплзается. Но, подобно змеям, они никогда не устанут добиваться своего. Дэва прекрасно понимают – «если не ты, то тебя». Они никогда не сдаются.

Почему ты хочешь быть одним из нас

Ты способен стремительно передвигаться и при этом великолепно выглядишь. Если ты - харизматичный лидер культа, рок-звезда или чертов Брюс Уэйн – для тебя откроются двери лучших клубов. Ты вобрал всю силу тех, кто унижал тебя при жизни. Можешь свернуть кусочек человеческой плоти и вставить в петличку вместо цветка. Тебе не приходится брать – всё само плывет в руки. Но, если захочешь – всегда пожалуйста. Просто осознание того, что тебе под силу разорвать любого на части голыми руками – всё, что нужно. Как правило...

Почему ты должен нас бояться

Змеи предлагают то, что ты хочешь. Но корень зла в том, что они не только манят, но и на самом деле исполняют обещания. Переживаешь тяжёлое расставание и тебе нужно поплакать кому-то в жилетку? Дэва предложат свою компанию. Хочешь подцепить того длинноволосого красавчика? Не волнуйся, он окажется в твоей постели. Всё, что они попросят взамен – ощутить вкус твоей крови. Дэва управляют одним из краугольных камней человеческого ничтожества – желаниями и опустошающим проклятием их исполнения.

Почему мы должны бояться сами себя

Подобно людям, которые одержимы сексом, но при этом не интересуются любовной стороной вопроса, Дэва развращает уверенность в собственной правоте. Эти сластолюбцы стремятся предаваться простым плотским удовольствиям, приближающих их к смертным – кровь, секс, еда, которую потом неизбежно придётся исторгнуть. Они дают людям то, что является для них смыслом жизни и стабильно делают их счастливыми. Боги не должны завидовать тем, кто им поклоняется.

Истоки клана

- Инанна, богиня войны. Она убила свою прислужницу, Лилит (известную также под личиной Незнакомки, Презренной и Змеи-Искусительницы). Затем Инанна раскаялась. Она выкупила Лилит у сов подземного мира. Но нашлись и те, кто утверждал, что обмен был лишь уловкой. Пребывая в глубоком сне, потомки Лилит всё время слышат рокочущее предостережение: «За вами должок! Мы идём».
- Хорея или пляска Святого Витта столетиями бушевала в Европе. Её случаи хорошо задокументированы: официальные отчёты и письменные показания хирургов, священников и судей. Зараза передавалась неизвестным способом. Один плясун оставлял за собой десятки и сотни. Они сутками бесновались, постепенно впадая в экстаз. Некоторые танцевали с таким неистовством, что ломали ребра. Другие – пока не падали замертво, сражённые сердечным приступом или ударом. Они кричали, смеялись или плакали. Некоторые пели. Свидетели отмечали, что больные предпочитают «странные пестрые наряды» и «держат в руках деревянные палки». Некоторые выходили на улицу

² (анг. Rosie The Riveter) – культурная икона США, представляющая женщин, работавших на предприятиях во время Второй Мировой.

голышом, совершали непристойные движения и даже прилюдно совокуплялись. Отдельные поражённые впадали в беспокойство, если с ними отказывались танцевать. Они бурно реагировали на красный цвет и туфли с заострёнными носами. Некоторые жаловались, что их ужалили, а танец помогает нейтрализовать яд. Духовенство пыталось изгонять демонов, а врачи пускали кровь. Было ли это массовой истерией? Отравлением спорыньей? Одна деревня недосчиталась 50 человек, за вычетом тех, кто продолжал извиваться и после смерти. Они просто не слышали, как из тесных могил доносились мерные ритмы агонии. До сих пор в монастыре на окраине Страсбурга живет одна женщина. Красный цвет заставляет её трепетать от возбуждения. Она кружится в танце с 1518 года.

- Однажды посреди темной полуночи, рассерженно вскрикнув, проснулась прекрасная принцесса, чья кожа белее снега. Мачеха вырезала и съела её сердце. Но на следующую ночь принцесса восстала вновь. Ровно так, как каждый вечер просыпаются её потомки. Они жаждут заполнить зияющую пустоту в груди – непрекращающийся голод. Ныне и во веки веков.

Прозвище: Змеи

Стереотипы

- Гангрел: Удивительно, как безжалостно они преследуют жертву. Должно быть, крайне утомительное занятие.
- Мехет: Они считают нас поверхностными. Мы же думаем, что Дэва чересчур глубоки.
- Носферату: В конце концов, играть в любовь ещё более жестоко, чем навевать ужас.
- Вентру: Дайте им парочку детских заданий – и они поверят, что берут верх.

Клановое проклятие

Проклятие Распутника: Вы находите романтику во всём. Но ничего чудесней крови. Смертные – не только пища. Они – ваша страсть. И с каждым глотком она лишь усиливается. Испей от одного человека больше раза, и рискуешь стать эмоционально зависимым от жертвы.

Лучшие атрибуты: Ловкость или Манипулирование.

Клановые дисциплины: Стремительность, *Величие*, *Мощь*.

Как создать чудовище

Какие бы цели не ставили перед собой Дэва, они отдаются их достижению с удивительной страстью. Стремления зачастую носят социальный характер, но могут также быть физическими или интеллектуальными. В любом случае, потребуется публика. Змей-искуситель не играет полностью в открытую, но ему приятны сторонние взгляды, способные оценить их пугающую гармонию. Отстраненный гений, решающий загадки и жадный до зубодробительных головоломок, требует признания. Дэва процветают на руинах человечности. В изоляции они смотрятся уже не так изящно. Их проклятье нуждается в обратной связи.

Навыки полностью соответствуют Атрибутам. С осторожностью выбирайте Специализации, поскольку именно этими нюансами вы скорее всего привлекли своего создателя. Предыстория этих взаимоотношений легко может заиграть красками, добавь вы всего одну деталь. Социальные навыки у Дэва отнюдь не второстепенная категория, поскольку они без устали общаются с людским стадом. Попав в изоляцию, они редко теряют человеческое лицо и обращаются к Зверю. Наиболее склонны к Эмпатии. Тем не менее, Дэва перенимают у людей худшие из привычек. Лучше других Сородичей понимают тонкие нюансы той боли, что несёт их хищнически-социальный образ жизни. Это всего лишь ещё один путь к Зверю.

Спросите себя, как часто вашему персонажу придется полагаться на Величие. Если он будет постоянно использовать это качество, позаботьтесь о распределении очков Внутренности и Манипулирования, а также Эмпатии. Скорость не требует особого выбора Навыков или Атрибутов. Однако такие эффекты, как преимущество при прыжке, которое даётся в зависимости от очков Стойкости, будет лучше работать при наличии Силы.

Многие Дэва обладают незаурядной внешностью, поскольку это лучший способ привлечь внимание. Райские птички любят распушить перышки. В отличие от других вампиров, они успешнее действуют на виду. Располагая Величием, Дэва могут заставить играть любой наряд: скромные одежды покажутся гламурной броней, обноски – модным дизайнерским решением в стиле гранж. Некоторые из них совсем перестают уделять внимание внешности. Чудесным образом это безразличие делает Дэва ещё привлекательней. Другие специально ставят перед собой нелёгкую задачу, стараясь сочетать случайные предметы гардероба, впопыхах стянутые из секонд-хенда, чем усиливают ауру сверхъестественности. Они становятся подобием невероятно крутых персонажей типа Тайлера Дердена³. Вне зависимости от небрежно наброшенных одеяний, опытный взгляд всегда распознает Дэва по манере двигаться. Они вечно пребывают в динамике. Даже самый неуклюжий на свете смертный zalюбуется порочной грацией Змея.

В ковенантах

Картианское Движение: Дэва – глашатаи революции. Их языки помогают распространять разработанные моральные цели со скоростью вирусной инфекции, направляя толпы в дикий всепоглощающий огонь. Змеи служат вербовщиками Революции. Активисты из других кланов знают, что каждому из них нужен как минимум один Дэва. Им вольготно охотиться среди Картианцев, поскольку общая атмосфера Движения позволяет в равной мере насытиться не только кровью, но и страстью. Но закон имеет и обратную силу. Если новатор избирает путь насилия, кто кроме Дэва сможет отдаться делу с такой поразительной стремительностью и мощью, что способна снести всё на своем пути?

Колдовской Круг: Искусителям принадлежат несколько наиболее значимых голосов в Колдовском хоре. Верховный жрец старается держать их поближе. Присутствие Дэва усиливает ритуалы, питает духовное начало, делает запах дикой охоты более осязаемым. С ними проще уверовать во что угодно. Они – те самые менады, приглашающие к иступленной оргии. Змеи посылают романтику к черту. Кто лучше них своим примером сможет вдохновить на упоённое подражание идеальному вампиру?

Инвиктус: Дэва прекрасно подстраиваются под систему. Они знают, за какие ниточки дергать и могут подобрать верные интонации. Царственный вид не даёт усомниться в необходимости всех ритуалов вежливости и куртуазного поведения Первой Знати. Шантаж и вероломство не видны за бархатными портьерами. Кто же они – властители дум и эмоций, держащие всех нас в подчинении? На ком еще так прекрасно смотрится корона?

Ланцеа Санктум: Страсти Дэва из-за бессмертия могут переходить в пугающий религиозный экстаз. Их проповеди действуют на приход подобно приливной волне. Дэва уже давно прочно заняли своё место на правом и левом плече человечества, в движении олицетворяя одновременно и ангела, и демона. Кто знает, где проходит тонкая грань между святостью и пороком? Кому удаётся познать всю изнанку грешной души? Кому лучше всего удаётся подвергать смертных испытаниям, как не легендарному Змею-Искусителю?

Ордо Дракул: Орден не подходит большинству Дэва по духу. Тем не менее находятся те, кто входит во вкус и приобретает некую зависимость, как смертные от пластических операций. Боль, опасность и превосходство. Ещё! Потом всегда хочется ещё... Они готовы сорвать с себя кожу и посмотреть, какие ещё проклятья падут на их безумные головы. Дэва – харизматичные гуру, создающие вокруг себя бойцовские арены. Они – лидеры культа, способные сподвигнуть последователей на немыслимые поступки ради одного только знания. Кто завидует людям, но зубами вцепился в бессмертие? Кто готов отдать всё, чтобы совместить несовместимое?

³ Тайлер Дёрден — персонаж романа Чака Паланика «Бойцовский клуб» и снятого по его мотивам одноимённого фильма Дэвида Финчера.

Гангрел

Те, кого не убьёшь

«Братец кролик, братец мой, как живешь на свете? Братец Дьявол у дверей, за тобой приехал...»

Это не вой, не когти, не пылающие глаза и не обострившиеся инстинкты. Безмолвный призыв: «Беги, быстрее, ещё быстрее!» Вот, что изменилось. Сцена из второсортных ужасиков, что крутят в кинотеатрах под открытым небом, только на постоянной перемотке. Огромная масса, сминающие череп удары, клыки сияют мутным жемчужным блеском, меха, обнажающие бесстыдство. Маленькая девочка медленно идёт к тебе, перебирая грязными ногами. Вот, что случилось. Десять тысяч чудовищ торчат из её живота, будто из-за театрального занавеса на премьере спектакля. Вот, что вынуло из тебя все нутро и остатки разума.

Приближается что-то мёртвое. Оно движется со стороны выхода, из темноты где Тупик пожирает дорогу. Это нечто – брат сов и соратник пугал. Бежать некуда. Попытаешься убить, но оно не умрёт. Попытаешься убежать, но оно устремится за тобой, наступая на пятки. Попробуешь ускользнуть, но оно устремится даже туда, куда не осмеливаются ступить другие монстры. Закроешься в башне или убежище - и страх прилетит на чёрных как ночь крыльях или в обличье ненасытного дыма. Ты будешь с мольбой смотреть в его человеческое лицо, но существо лишь усмехнётся и скажет: «Тот, кто становится зверем, избавляется от человеческой боли». Ты умрешь, размышляя чья это цитата.

Гангрел - лучшие выживальщики. Они так близки к Зверю, к реальному миру, в них есть кто-то первобытное. Нет, не даже дикое! Они суровы - способны лишь слегка содрогнуться от тяжких ран, ощущая, как пули с глухим звуком зарываются в их мертвую плоть. Это сверхъестественные создания, и ты ничего не можешь им противопоставить. В отличие от других кланов Гангрел – напоминание о том, что величайшей ложью, когда-либо произнесённой Дьяволом, были слова: «Поздравляю, ты поднялся над пищевой цепочкой!»

Каково их происхождение? Да пошёл ты! Вот какое! Спроси у солнца, откуда оно приходит. Спроси луну. Спроси Ехидну, Бабу Ягу и Энкиду. Вся их суть заключена в расстоянии между их зубами и твоей шеей. Они рвутся вперед, лая от нетерпения. Все еще готов послушать старые рассказы? Лучше вали отсюда подобра-поздорову! Оседлай ветер скоростных магистралей, дорог, рельс, тропинок и кукурузных полей, такой сладкий, мрачный и глубокий. Прочти рифмованные руны на старинном камне, разгадай загадки, начертанные на стенах стонущих переулков, фрагменты строк, нацарапанных на автоматах с гандонами в сортирах одиноких заправок.

Разыщи традиции устного творчества и легенды, вновь и вновь повторяемые блеющим стадом. Спроси изъеденного метамфетамином дальнбойщика о чёрном псе, который напугал его так, что весь хмель вмиг выветрился из головы. Расспроси о Нечистой и её вóронах. Гангрел – страшилки для самих Сородичей, для всех и каждого. И это факт. Они – голос из трясины, голод земли, причина, по которой люди приручили огонь. Они – глётки всепожирающей дороги.

Посмотри на рассказчицу, эту странную птицу, порхающую из города в город. Она находит приют в пабах, лесных заказниках, парках, больницах, кафетериях средних школ. Для неё всегда занято лучшее место. Профессиональный оратор, она специализируется на историях о призраках. Октябрь – лучшее время для таких сказок. Она путешествует, рассказывает и собирает фольклор, публикует тематические сборники. Некоторые городские легенды, особенно те, что складываются в общую картину как осколки разбитой старой вазы, она оставляет себе. Рассказчица уносит их с собой в номер, записывает на стенах и потолке. Лежа на полу с расфокусированным взглядом она по крупичкам вбирает их в себя. По мере того, как поверх и вдоль неразборчивой писанины прибывают всё новые и новые штрихи, проступает узор. Она облизывает губы, горящие от жажды отыскать места, где древние застыли в летаргическом сне.

Взгляни на дельца. Говорят, в каждом из успешных бизнесменов есть что-то от социопата и хищника. Он - Шерхан в модном костюме-тройке. Правила никогда не меняются. Ешь - или будешь съеден. Жадность – отличное качество, а небоскребы - всего лишь ещё одни джунгли, только сделанные из стекла и бетона. И он заявляет на них права. Этаж за этажом, помечая пройденный путь собственной кровью. Хищник знает обо всём, что происходит. Каждый шакал и леопард готов преклонить колено. О, как они воют, рычат и ревут. Иногда первобытные метафоры приобретают буквальный смысл. Он так часто портит костюмы. Но вожак просто сбрасывает их, как старую кожу. Наверху в шикарном пентхаусе у него в распоряжении гардеробная, в которой одежды столько, что менять её можно с той же легкостью, с какой акулы избавляются от зубов.

Посмотри на утопленников. Это озеро – популярное место отдыха. Однако, случается разное. Рейнджеры до сих пор гадают, почему олени прыгают в воду и бесследно исчезают в глубинах. Порой люди смотрят на своё отражение в зеркальной глади воды и видят чьи-то бледные лица. Любители поплавать ночью иногда замечают, как их товарищи застывают в воде с остекленевшими глазами и открытым ртом, бледнея в мгновение ока. Случается, что под действием чар они так сильно возбуждаются, что стыдятся рассказывать об этом друзьям. Они просто снова и снова опускают ноги в воду в надежде на следующий укус.

Пусть другие кланы терзаются и злоупотребляют эзотерическими сказками о том, каково это - быть чудовищем. Гангрел предлагают более честный путь власти без чувства вины и вожделения без тени сомнений. Другим кланам всегда чего-то не хватает. Им вечно нужно что-то большее: небеса, публика, одиночество, статус в иерархии смертных или их тайны. Гангрел берут всё, что хотят. А всё, что нужно, кроется в бесконечном потенциале их ужасающей плоти.

Почему ты хочешь быть одним из нас

Другие кланы боятся Зверя внутри. «Боже, у меня будут неприятности. Черт побери, я могу убить дорогих мне людей» - причитают они. Этот страх имеет тебя, как хочет. Но только не Гангрел. Если ты один из клана, остановить тебя невозможно. Да в этом и нет нужды. Дикие звери бегут бок о бок с тобой в ночи. Даже больше - ты в силах освободиться от отвращения к человеческой плоти и стать одним из них.

Почему ты должен нас бояться

Помнишь, мы говорили что-то о неужимости? Это не шутки. Зверь приближается, ты выпускаешь в него оставшиеся три пули, он не умирает, не останавливает бег, не отступает. И вот еще что, он привел с собой друзей. У ночи – тысячи ртов. Попрощайся с потрохами!

Почему мы должны бояться сами себя

Собственное «я» бесценно. Поддаваясь Зверю или даже просто используя это состояние так, как это делаем мы, ты жертвуешь самосознанием в угоду внутреннему голоду. Даже собственные тела более нам не принадлежат. Мы научились отращивать невероятно длинные когти или превращаться в туман. Это живет не только в нашей голове, но и таится глубоко под самой кожей. От Зверя не скрыться ни нашей добыче, ни нам самим.

Истоки клана

- Ехидна, Мать Чудовищ! Дети зывают к твоему имени! Весь мир – твоя злоедающая утроба. Твои отпрыски - зародыши песчаной акулы, охотящиеся и пожирающие друг друга в крошечной тьме. Те, что выживут, перейдут на следующий круг.
- На пустошах за пределами Римской Империи варвары прелюбодействовали с дикими богами. Чудовищные порождения нечестивого соития жаждали крови. Один из них вкусил от вампира по имени Гней¹ из клана Вентру. Божественная кровь исказила его сущность, и он отчасти принял черты прародителя: Сородич, животное, единственное в своём роде.
- У болот глубокая память. Тающий осколок ледника становится озером. В его воде таится что-то доисторическое. Существо, которое проплыло тысячи миль, запертое внутри ледяного саркофага. Оно высосало из воды весь кислород, наполнив её разложением и умертвив всю рыбу. Что-то заставляло древних людей кидать в пучину подношения. Затем, повинаясь некромантии воды, плоть постепенно окрашивалась в цвет крепко заваренного чая. И вот - первый болотный выползень прорывает плаценту сфагнума и дрожащей земли. Только смерть может его насытить. Трясина сохраняет некоторых из пожираемых мертвецов, консервируя тела и обращая кровь в болотную жижу.
- Однажды посреди темной полуночи в чаще плакал охотник. Он подвёл свою королеву. Обесчещенный и отчаявшийся, он решил покорно и безмолвно отдаться на волю стихий. Когда лесные создания пришли вонзять зубы в его плоть и полакомиться мясом, охотник даже не пикнул. Солнце иссушило останки. Почва поглотила кости. Много ночей спустя земля снова вытолкнула его наверх. Когда зывают потомки охотника, лесные животные приходят на клич. В каждом из них есть частичка прародителя, а весь мир – это недремлющий, пульсирующий и извивающийся погост, осклизшийся в звериной ярости во веки веков.

Как создать чудовище

Все Гангрел – выживальщики. Те из них, кто не может быстро адаптироваться, становятся рассеянным по земле пеплом. Но не всем давно быть альфа-самцами. Они медленно бродят по улицам в обличье пса с самой широкой пастью. Другие крадутся и таятся, как падальщики. Третьи больше походят на изменчивых хамелеонов. Многие Гангрел в своих Реквиемах проходят несколько стадий нечестивой не-жизни.

¹ Гней - древнеримское мужское имя, вариант этрусского имени *Слеве* (этимология и значение неясны).

Дикаря создает среда и обстоятельства. Стандартный представитель Гангрел распределяет основные очки между Физическими Атрибутами и Навыками, отдавая особое предпочтение Выносливости, Выживанию и рукопашному Бою. Тем не менее, остается место и для фантазии. Выживающему за счет рыка и угроз Дикарю следует взять в качестве первостепенных и несколько Социальных Атрибутов. Например, потратить большинство очков на Запугивание. Мудрый койот может положиться на Ментальные Атрибуты, Скрытность и Воровство. Он может вращаться в политических кругах, присасываясь как обыкновенный прилипала к более могущественным монстрам, уничтожая недругов, используя прокачанные навыки Манипулирования и Убеждения. Некоторые Гангрел быстро прощаются с Человечностью, становясь еще более совершенными хищниками. Другие предпочитают мимикрировать под людей, превращая этот акт в искусство как настоящие звери высшего порядка.

Если ваш персонаж будет широко использовать Анимализм, для начала вам потребуется Манипулирование и Знание Животных. Далее по мере взросления можно будет добавить Внушительность и Запугивание. Зверь наиболее силён именно в представителях клана Гангрел. Пользуясь его Обличьем, они ведут себя очень по-разному. Это даёт игроку применить фантазию. На что похож ваш Зверь? Быть может, он холоден как рептилия? Возможно, это морской хищник - акула или леопардовый тюлень? Живёт ли он под землей или как крыса таится в тоннелях и переходах? Может быть, он более походит на летучую мышь или хищную птицу, для которой привычно смотреть с большой высоты? Он способен впадать в неистовство как волк или медведь, или же разражаться безумным хохотом как гиена. Наконец, Зверь может проявляться в виде химеры, обладающей чертами нескольких тварей. Только вы решаете, на кого будет похож ваш монстр, и работаете с Рассказчиком, чтобы как можно более разносторонне выразить это через Обличья Зверя. Как ведет себя ваш персонаж, когда не использует навыки видоизменения и в каких человеческих чертах проявляется Зверь?

Прозвище: Дикари

Стереотипы:

- Дэва: Смотри, как птица пожирает собственные крылья, чтобы себя приручить.
- Мехет: Дрожащие Тени всегда наблюдают. Мы просто гуляем там, куда они не отваживаются пойти.
- Носферату: Покинутые, незавершённые скульптуры ленивого Зверя.
- Вентру: Привет, младший братик. Ты знал, что проживёшь не больше, чем изъеденная термитами деревянная башня? Мне неуютно смотреть в пасть вечности.

Клановое проклятие

Звериное Проклятие: Зверь спит внутри каждого Сородича. Но вы с ним закадычные друзья. Он восстаёт и прорывается сквозь кожу, чтобы защитить тебя от плохого и жестокого мира. Но у всего есть цена. Сложно противостоять зову Зверя и не забывать, зачем тебе это делать.

Любимые Атрибуты: Самообладание или Выносливость

Дисциплины: Анимализм, *Обличье зверя*, Приспосабливаемость

В кovenантах

Картианское Движение: Изменение – дикая авантюра. Мёртвым не нравятся новые идеи, но Гангрел находят в плену порочного круговорота. Они – рык революции и спешащие от города к городу глашатаи Движения. Некоторые пришли к нам потому, что их непокорные души невозможно приручить. Другие – просто бывшие псы Первой Знати, уставшие от гнёта господ. Тактика вечного движения находит отклик в их природе. Как можно грозить небесами тем, кто спит в земле? Как можно обрушиться на головы тех, кто убегает из города, лишь почуввав опасность?

Колдовской Круг: В Армии Матери всегда есть убийцы из клана Гангрел. Их устные традиции перекликаются с легендами о безжалостных воплощениях Матери. Ехидна из их числа. Молодые Дикари легко становятся рекрутами Круга. Первобытная кровь поёт с древней магией в унисон. Жрецы руководят Дикой Охотой, принимая форму беспокойных волков, заходящихся жутким воем. Обращаясь в животных, ведьмы режут на звёзды и напитываются мудростью тёмной земли. Кто лучше поймет, каково это - быть чудовищем? Только те, кто со Зверем на «ты».

Инвиктус: Несмотря на все обостренные инстинкты, страсть к дороге и жажду свободы, некоторые Гангрел готовы склониться перед сильным альфа-лидером. А кого можно назвать предводителями с большей уверенностью, как не Первую Знать? Некоторые представители клана Гангрел находят свою нишу, превращаясь в рыцарей или рычащих псов у ног лордов и леди. Другие поднимаются выше. Они учатся направлять животную натуру на стезю политики

и достигают заметных успехов, поскольку и сами Инвиктус склонны подчиняться сильной руке. А кого можно с большей уверенностью назвать альфа-самцами, как не божественных львов и демонических волков?

Ланцеа Санктум: Некоторые Гангрел становятся очень религиозны, дойдя до осознания, что могут взывать ко всем тварям господним и использовать их на своё усмотрение. Дикари становятся полезными последователями Копей. Кто лучше них может рыскать по отдаленным уголкам в поисках реликвий? Вера меняет людей, а монстры порой сделаны из куда более податливого материала. Гангрел становятся яростными серафимами, расправляя за спиной огромные крылья совы или летучей мыши. Некоторым грозным ангелам стоит раз за разом как мантру повторять: «Отринь свой страх».

Ордо Дракул: Сущность Гангрел завораживает Драконов. Чаще всего они сами их находят. Изменчивые тела Дикарей заслуживают изучения. Бесконечные варианты, отрицающие застывшую вечно мертвой плоти, волнуют воображение. Гангрел могут предложить Драконам куда больше, чем просто физическое тело. Создания, желающие избавиться от оков внешней оболочки достигают высшего уровня самосознания, дающего возможность гоняться за ускользающими тайнами Ордо Дракул. Кто лучше Гангрел может переосмыслить и трансформировать Проклятье? Кто ещё на это осмелится?

Мехет

Те, кто невидим

«Я знаю, что ты меня не слышишь, но именно так ты и умрёшь...»

Эта самодовольная усмешка. Ублюдок и обманщик. Как он угодил в твою игру? “Я не играю в карты. Я играю тобой”, – шепчет он тихо и проникновенно. На нем нет очков, но ты не видишь глаз. Сдавленный смех. “Он в солнечных очках”, – говорит один. Ты сказал это вслух? Этот подонок и правда забавляется, поскольку ты только что сдавал нижние карты, поднял ставку три раза и провернул еще парочку приёмов, у которых нет названия. Ты знаешь, что у него на руках. Он уже проиграл. Но мерзавец даже не взглянет на карты. Он просто знает и не пасует. Бормочет что-то ещё. Выдаёт твой секрет. То, о чём не знает никто. Причину, по которой ты не спишь ночами и молишься, чтобы никто не догадался. Стол взлетает вверх. Громкий шум. Партнеры по игре жестоко избивают тебя. Сквозь весь этот хаос ты видишь, как он улыбается. Незнакомец просто растворяется в воздухе. Последнее, что остается витать в клубах табачного дыма – его ухмылка.

Приближается что-то мёртвое. В его выпотрошенном нутре распростерся открытый горизонт, поглощающий свет, звук и всё постижимое. Почему иногда мы находим пропавшие вещи там, где уже искали, но только после того, как уже обвинили дорогих людей? Вам мерещатся силуэты за занавеской в ванной? Но нельзя же выпрыгивать из душа каждый раз, когда что-то привидится? Что произойдёт, если принять правила игры? Попробуйте не обращать внимания на надпись на запотевшем зеркале. Почему мы иногда бросаемся бежать, поддавшись секундному ощущению? Это глупо. Холодные руки прижимают к земле, раздаётся крик. Но помощи ждать не от куда. Все просто проходят мимо. Напоминает одну из сцен «Сумеречной Зоны», не правда ли?

Мехет часто предстают в виде таинственных, неуязвимых и всевидящих существ. Шпионы и пророки, они идут по предначертанному пути и принимают лишь те знания, которые желают приобрести. От них не скроется ни одна тайна. «Мы как глубокий Y-образный хирургический надрез на теле этого тёмного-тёмного мира, – шепчет голос, – Не ослабить ли нити?»

Мехет – само воплощение Тени. Порой трудно понять, где они окажутся в следующую секунду и ещё сложнее – где они находились до этого. Истлевшие страницы и глифы из песчаника нервно нашептывают подсказки. Легенды уводят в глубь веков, во времена Древнего Египта, тайных культов и ходячих мертвецов с истерзанными душами. Чероки называли их *ka'lanu ahkyeli'ski*, воронами-пересмешниками, что вырезали сердца у больных и поглощали оставшиеся им годы. Они были невидимы, даже если в комнате находились родственники жертвы. В Восточной Европе люди называли их дампирями. Эти полу-вампиры путешествовали от деревни к деревне, охотясь на голодных мертвецов. Словно через незримые телескопы, они смотрели вдаль поверх рукавов и сражались с противниками, увидеть которых было под силу только сверхъестественным существам. Некоторые считали их мошенниками.

Проходит время, правда превращается в слухи, а потом – в сказки. Но Тени остаются. Они летят на запах тайны и тьмы как неправильные мотыльки. В наш информационный век Проклятье Мехет приобретает новые очертания.

Узрите же фокусника. У него нет никакого плана, он не развешивает афиш. Его единственная публика – те, кто подберет флаеры, загадочным образом наводняющие улицы в определённые дни. Они гласят: «Сегодня! Спешите видеть!». Зрители толпятся на ступенях секретного театра. Когда дверь закроется за их спинами, он покажет настоящие чудеса.

Взгляните на продавца в книжной лавке. Она работает в ночную смену в круглосуточном магазине для взрослых. К 3 часа ночи со стороны автостреды начинают подтягиваться потерянные души. Она готова ответить на их вопросы, поскольку обладает энциклопедическими знаниями о каждой книге, журнале или DVD в наличии и может бить мудрые советы при выборе секс-игрушек. Только произнеси верное сочетание букв – и она откроет перед тобой двери тайной комнаты, где хранятся самые редкие экземпляры.

Вот П.И., возможно – самый пытливый ум наших дней. Но тебе никогда не посчастливится с ним встретиться. Этот исследователь выходит за рамки взглядов или знаний клиента. Вместо этого приходится иметь дело с секретарём. Она умеет компетентно говорить от его имени. Её дыхание отдает тягучей медью.

Беспокойная тишина. Нет, ты не можешь её увидеть. Она поглотила даже собственное имя, даже его эхо. Сами Сородичи уже не вспомнят. Она существует только в виде ряда отрицательных предложений.

Пусть другие кланы подобно пьяным слонам с трудом преодолевают Реквием. Мехет... Впрочем, никто точно не знает, чем именно они занимаются. Что это было? Этот шёпот в твоём сознании. Да, они забрались тебе в голову.

Почему ты хочешь быть одним из нас

Побывать везде, всё увидеть и познать. Некоторые люди боятся темноты, но ты и есть Тень. Обернись в тайны, окунись в интриги...или – просто наблюдай. Тебе нравится смотреть.

Почему ты должен нас бояться

Мехет наблюдают за тобой, пока ты спишь. Так и есть. Они заворуженно смотрят, как ты дышишь и переворачивается на другой бок, спасаясь от дурного сна, и находят это прекрасным. Возможно, один из них живет у тебя дома. Невидимый сосед. Тебе интересно, почему по утрам чувствуется такая усталость? Полуночный перекус. И как жена узнала о малышке из Кинко? Мехет подкинули подсказку.

Почему мы должны бояться сами себя

Мы познаём себя через то, как воспринимают нас другие. Мехет стали слабее, постоянно скрываясь в тени. Личность теряет всякий контекст. Что до знания всех тайн вокруг, чаще всего это поистине жуткие вещи. Довольно неприятно знать, что представляют из себя люди под маской. Но для Мехет их не существует. Как никакому другому клану им известно, что на свете есть существа пострашнее вампиров. Счастье - в неведении.

Истоки клана

- Фараон-колдун Эхнатон отдал дочь верховного жреца в лапы ползучей твари, живущей за пределами дня и ночи. Она съела её сердце и поглотила душу, а владыка взял в жены существо, таившееся в этой бездне. Повелевая армией голодных солдат, Эхнатон свергнул старых богов. Культ Феникса пал. Но другие жрецы, превозносящие культ бога Сета, поступили мудрее. Они избавились от Ка¹, чтобы ни один демон не смог пожрать её. Отринув жизнь, потомки Сета возвысились и победили Эхнатона, но так и не осознали цены своих действий.
- Они пошли куда дальше, чем раньше, узрели все чудеса. Переплыли восьмое и девятое море. Увидели острова, что каждую ночь меняют положение, в стремящиеся вверх водопады. Исследователи вторглись в земли мёртвых. Не существовало сторон света, солнца или звёзд. В сырой темени не хотели гореть факелы. Они освещали путь вонючими связками глубоководных рыб, сияющими как холодный тусклый огонь в стоячей воде. Они просили у подземных теней указать путь, но мёртвые не любят говорить, не отведав кровавых подношений. И даже получив свое, они лишь бессвязно бормотали. Сначала в ход пошёл домашний скот, а затем и сами моряки стали пускать себе кровь. По кубку за вопрос. Они вернулись в мир живых совсем другими, оставив в подземном мире всю живительную силу. Им приходилось восполнять запасы и подчиниться желанию, что сильнее гибели. Вопросая клубящиеся тени о том, как вернуться домой, путники узнали этот мрачный секрет.
- Однажды посреди тёмной-претёмной полуночи одна ведьма совершила ужасный поступок. Зависть и гордость сорняками проросли в её сердце. Они разрастались до тех пор, пока в груди волшебницы не образовался целый терновый сад. Зачарованное зеркало поглотило её отражение. До сих пор рассеянные по всему свету потомки ведьмы скользят в сумерках, одержимые тайнами и предсказаниями, но страшатся голода зеркал. Они скитаются в поисках утраченного и не могут вспомнить, что именно потеряли. В молчании во веки веков.

Как создать чудовище

Мехет видят всё, но сами остаются незримы. Это присуще их Витэ. Тень зачастую обладает хотя бы парой очков Скрытности. Даже бывший недотёпа с неуклюжей походкой, которой он будто вбивает сваи в пол, после Объятья Мехет будет купаться в комплиментах вроде: «Как тихо ты подошёл! Я даже не заметила!». По аналогии, стандартными навыками будут также Окультизм и Исследование, поскольку Мехет одержимы нераскрытыми тайнами. Может пригодиться и Воровство, поскольку часто между мудрой Тенью и такими сладкими секретами встают двери и замки.

¹ Ка — в религии древних египтян — дух человека, существо высшего порядка, олицетворенная жизненная сила, считавшаяся божественной.

Ментальные Атрибуты и Навыки редко отступают на второй план. Мехет могут подарить Объятие любому, но новички обязательно почувствуют тягу к интеллектуальной деятельности, сгорая от странного любопытства. Тени тяготеют к определённым маниям и выражениям внутренней тьмы. Эти одержимости могут проявляться как интерес к оккультным наукам, академическим знаниям, решению загадок, проповедованию, символизму или другой эзотерике.

Тень, желающая скрыться из виду с помощью Затуманивания сознания, получит преимущества, располагая очками Сообразительности и Воровства. Молодому представителю Мехет, который предполагает воспользоваться Ясновидением, чтобы разнюхать тайны врагов, потребуется Сообразительность, Интеллект и Эмпатия. Любовь клана к числам часто делает Теней талантливыми мастерами Какофонии. Следовательно, в преимуществах часто будут очки владения этим умением. Многие вампиры из клана Мехет оказались втянуты в круговорот деятельности таинственного культа (и должны взять преимущества Родства и Прислужника).

По внешности Мехет могут сильно отличаться друг от друга. Некоторые предпочитают одеваться сообразно профессии, которой владеют. Другие идут по более очевидному пути и носят чёрное. Третьи подсознательно стараются выглядеть как можно незаметней. Со временем их становится сложно увидеть, даже если они не воспользовались сверхъестественной Скрытностью. Некоторые вампиры из клана Мехет любят эксцентричные вещи, тем самым босая вызов слабому зрению смертных. Старая Тень не должна заботиться о гардеробе, причёске или смене белья в мире, в котором она невидима.

Есть одиночки, которые полностью отказываются от такой ненужной детали, как одежда. По мере того, как они избавляются от собственного «я», может измениться и их внешний вид. Порой такие вампиры даже перенимают внешность последней жертвы.

Прозвище: Тени

Стереотипы:

- Дэва: Страдаешь от неестественной тяги к Змею? Просто загляни в его душу. Всё сразу прояснится.
- Гангрел: Человек и Зверь устроили дружеский пикник в голове Мудреца. Звучит довольно волнующе.
- Носферату: Вы выглядите так, как Дэва себя чувствуют.
- Вентру: Те, у кого заготовлено больше всего планов, всегда нервничают, когда мы входим в комнату.

Клановое проклятие

Сумрачное Проклятие: В твоей крови смешались шепчущие тени и забытые легенды. Тайны и знания создают чудную эссенцию в твоём Витэ. Созвучные иному миру, типичные напасти вампиров наиболее быстро проявляются именно в тебе. Солнечный свет, огонь и бесконечный сон торпора с силой прилива терзают неживое тело.

Любимые Атрибуты: Интеллект или Сообразительность

Дисциплины: Ясновидение, Проворство, Затуманивание Сознания

В ковенантах

Картианское Движение: Суть движения – давать сигналы. Зачастую мы предпочитаем публичность скрытности. Но когда борьба становится грязной, Революция начинает как никогда нуждаться в Тенях. Репортеры и шпионы, Мехет – те, кто может распахнуть двери всех тайных кабинетов и пощекотать рёбра каждому припрятанному в шкафу скелету. Они могут разузнать все смачные подробности и донести их до каждого через Какофонию. Тени разносят слухи, но голос их настолько тих, что услышать его могут только Звери. У кого получится выявить и разоблачить все неправомерные действия, связанные с общественной жизнью этого странного мира лучше, чем у Мехет?

Колдовской Круг: Мехет не могут удержаться от познания оккультных тайн. Некоторые хотят окунуться в непроглядную тьму чрева Колдовского Круга, чтобы первыми присвоить эти секреты. Армия Матери, в свою очередь, находит применение их выдающимся способностям. Любознательность позволяет Мехет с пугающей быстротой овладевать Магией Крови. Горячий бой барабанов Колдовского Круга может усилить даже затаённые страсти Теней. Некоторые Мехет даже могут во время ритуалов покидать тело, переходя в мир духов. Разве магия не становится ещё более весёлым занятием, когда ты уже мёртв?

Инвиктус: Кто лучше них может следовать правилам скрытности и молчания? Мехет становятся прекрасными шпионами Первой Знати. Единственный негативный момент – они слишком хороши для этой роли и заставляют нервничать участников ковенанта из других кланов. Тени часто служат агентами или советниками, но некоторые поднимаются ещё выше. Только представьте, какой ужас может наводить правитель, который с первого взгляда

узнаёт о каждом проступке? Князь из Теней ходит среди других Сородичей, примеряя их лица. Можно ли быть до конца уверенным в своих словах и не попасться на удочку подстрекателя, интересующегося о твоём отношении к повелителю?

Ланцеа Санктум: Порой Мехет приходят в погоне за магией, и лишь потом проникаются религиозным рвением. Благословенные рады видеть Теней в своих рядах, поскольку они простым прикосновением к реликвиям познавать их самые тёмные тайны. Кто знает, какие грехи таятся в голове у смертных? Кто ещё обладает всевидящим божественным оком?

Ордо Дракул: Попросту говоря, Ордену нужны Мехет. Именно они могут разнюхать местонахождение драконьих гнёзд, а также распознать их природу и применение. Их сверхъестественное чутьё неоценимо при проведении экспериментов. Тени могут сразу ясно увидеть то, что другие члены ковенанта ищут во тьме методом проб и ошибок (в основном - последних). Пользуясь естественной тягой Мехет к решению загадок и расшифровке символов, Ордену не приходится даже формулировать приказы. Он просто позволяет Теням быть теми, кто они есть.

Носферату

Те, кого вы боитесь

«Каждый раз, свешивая ногу с края кровати, ты даёшь обещание. А я их коллекционирую.»

«Тссс...». Голос за спиной звучит так, будто кто-то сжал пригоршню могильных червей. Он говорит, что последует за тобой по пятам прямо домой. Ставит условие: если тебе удастся добраться до входной двери, не важно - короткой или длинной дорогой, но не оглядываясь и не подсматривая, то он оставит тебя в живых. Странно, когда ты успел остаться без обуви? Тротуар похож на жадный шершавый язык, при каждом шаге пробующий на вкус твои кровотокающие ступни.

Приближается что-то мёртвое. Вы не должны знать, что оно притаилось где-то там, за спиной. Но ты всё понимаешь! Представь невидимых слоняющихся туда-сюда грустных чудовищ. Они пытаются почувствовать себя частью окружающей человеческой массы: сидят в кафе, ходят в кино или ездят в такси с людьми, направляющимися в аэропорт. Притворяются, что ведут с тепловыми диалог. Но их проклятье постоянно свербит и ноет, как старая рана. У обычных людей по телу бегут непонятно откуда взявшиеся мурашки. Вы просыпаетесь, чувствуя ужасный привкус в горле, думая, что просто проглотили паука. Вам не дано увидеть существо, нависшее над лицом и содрогающееся от желания. О, вас бы бросило в дрожь от одной только мысли о том, что могло бы осчастливить этого печального монстра.

Бояться стоит любых вампиров. Но Носферату – повелители страха. Они могут быть как мерзкими на вид, так и выглядеть вполне обычно, но что-то в них неизменно настораживает. От чудовищ веет могильным холодом. Глубины, очерчившиеся сотнями глаз, конечностей и пальцев, что и не пальцы вовсе, а что-то... совсем иное.

Призраки существовали всегда. Разве нет? Они таились в самых тёмных уголках и зияющих разломах. Носферату населяли Древнюю Грецию. Матери молились на них даже тогда, когда почерневшие младенцы погибали от чумы. Они зывали к имени Чумного Перевозчика¹, обречённого Артемидой и Аполлоном быть переносчиком смертоносных благословений. «О, пожиратель страха! - молились они. - Благословенный червь, зияющая пасть, бледное создание, совместившее в себе призрака и плоть, переступи сегодня мой порог!» Наводнили Рим, где Братья и Сестры Призраков царили в вечной тьме Некрополя. Когда пала Империя, они перебрались в отдалённые уголки Румынии. Окружённые мёртвыми крысами, мусором и бурлящими сточными канавами, Носферату скользили сквозь века - волнующий ужас, питаемый отвращением.

Страх – нечто постоянное. Он есть всегда. Во веки веков сочится из щелей, а Носферату пьют из этого надтреснутого кубка. Сегодня, когда гротеск в моде, они снова пробудились. Сейчас и всегда, они - воплощение не подземной жизни, а подземного Мира. Только полюбуйте на названия современных Некрополей: Шеол в Лос-Анджелесе, Муспелльсхейм в Гамбурге, Поля Аару в Детройте и Миктлан в Мехико. Носферату откликаются на эхо чего-то хтонического, извивающегося внутри изломанной груди. Призраки-старейшины рассказывают легенды о Затаенных - Богах Нижнего Мира, и даже поистинне скептически настроенный неопит может подхватить мелодии древних упокоившихся чудовищ. Что бы ни скрывалось в их Крови, оно живет, подчиняясь тошнотворной гибкости общего замысла. Каждая чёрная капля – карнавал уродов. Навешивающие ужас утешающие, гротескные чудеса, бесконечный тлетворный потенциал – все эти качества вобрала в себя Витэ этой Семьи, смешивая и поглощая каждую живую душу, что попадает в эту своеобразную чашку Петри.

Взгляните на уличную художницу. За десять баксов она готова нарисовать самую неприглядную карикатуру, какую вам только приходилось видеть. Говорят, за небольшую дополнительную плату она может изобразить то, что заставит вас вмиг поседеть. Ты просишь об этой услуге. Страх сдавливает шею, подкашиваются ноги. Ты не можешь отвести взгляд от собственного искаженного лица, и той подноготной, что выдают бесчисленные штрихи и линии. Художница подходит к тебе – лицо похоже на рисунок углем, подпорченный дождем. Она берет свою плату.

Он – городская легенда. Иногда он является в виде твари с крюком вместо руки, что шатается по уединённым улочкам. Или предстает маньяком в маске с секачом для срезания стеблей кукурузы. Порой это жуткая окровавленная женщина. Подростки забавляются, вызывая её дух перед темным зеркалом. Для этого нужно девять раз произнести тайное имя. Дети пишут на стенах ванной комнаты спирали из лимериков. Если прочесть их задом наперёд, умрешь через три дня. Так говорят. Иногда он исследует местные легенды. Порой выдумывает свои. Создает живые истории, что растут и видоизменяются, передаются из уст в уста, становясь буквами на экране компьютера. Он заражает умы так же, как его Кровь, Проклятье и клики – всё остальное. Сородичи не знают, почему так происходит. Некоторые считают, что вместе с легендами по Какофонии разлетаются скрытые послания. Другие полагают, что это просто тщеславие, попытка достичь абсолютного бессмертия.

¹ Nosophoros греч. - «Чумной перевозчик», «переносчик болезни»

Заглянем в подземный кинозал для избранных. Ведите себя тише. Тебе посчастливилось знать одного диггера, у которого есть связи в городском движении исследования катакомб. «Ты должен это увидеть» - так он сказал. Как долго ты здесь пробыл? Сеть катакомб под Парижем имеет протяжённость семьдесят миль. Камни, отёсанные еще римлянами. Стены, возведённые из костей и черепов. Каждый старается ступать очень тихо. Тоннели заполнены светящейся краской. Странные символы. Тающие восковые лица в полусвете. Амфитеатр и балконы, выбитые в камне. Забитый буфет и бар. Короткометражки фильмов ужасов на широком экране. Вот, что ты видишь. Нервный смех, дрожь. Фильм прерывается, серебряный экран чернеет и становятся видны кишасшие за ним монстры. Ты гордишься, что был единственным, кто не закричал даже тогда, когда порезался, со страшной силой сжав банку пепси. Но, когда бледные саламандры с пришитыми раскрытыми глазами начинают пить твою кровь, сложно не присоединиться к общему хору вопящих.

Призраки существуют и поныне. Носферату никуда и не уходили. Они маячат где-то на границе периферического зрения, всегда на виду, как появляющиеся от усталости назойливые чёрные точки. Всегда где-то за спиной. Чем чаще оборачиваешься, тем сильнее устаёшь. А теперь – тсс! Монстров не существует.

Почему ты хочешь быть одним из нас

Никогда не отступать. Смотреть в глаза самому огромному и опасному бугаю так, чтобы он отвернулся первым. Даже в самых злачных кварталах города толпа расступается, чтобы дать тебе дорогу. Хочешь внушать злодеям ужас? Вопрос закрыт! Хочешь до смерти напугать сводного брата? Это легко устроить.

Почему ты должен нас бояться

При встрече с Носферату тебя не ставят перед выбором. Не время храбриться, ибо этот страх тебе не принадлежит. Он полностью в его власти. Призрак может лепить из него, как из глины. Ты содрогнёшься, съёжишься от ужаса и побежишь. Черт возьми, с ним не совладать! Ужас, всепоглощающий кошмар – это не потные ладони, не стучащее в висках сердце или крики. Всё перечисленное – просто случайные симптомы. Настоящий ужас заставляет померкнуть любое эго. Не спасает ни положение в обществе, ни всё остальное, чем мы так упиваемся. Во власти Призрака отдернуть этот покров и заставить тебя посмотреть, что за ним скрывается. И никому, ни единой душе не понравится то, что он увидит.

Почему мы должны бояться сами себя

Пусть лучше бояться, чем любить? Может быть, но Макиавелли предполагал, что у каждого правителя есть выбор. У Носферату его нет. Они навеки обречены быть аутсайдерами. Даже если им удастся овладеть этим свойством и использовать его как оружие, оно может ударить в ответ. Изоляция – сила Призраков, но та, что кормит Зверя.

Истоки клана

- В тот год могилы по всему миру получили свою жатву. Пришедшее неведь откуда Проклятье затронуло не едва почившие податливые трупы, а разложившихся зомби, уже ставших пристанищем для червей.
- Они закопались в удушающую черноту покинутой Земли, замкнутого круга Сородичей, Братства Червей. Поглотив искореженного бога, живущего в этих глубинах, вкусили чистой слизи. Божественность изменила их души и тела. Проникнувшись новым родством и хтоническим благородством, они целую вечность провели во тьме, ощерившейся бесчисленными языками и пальцами, дрожащими волосками, вздрагивающими от каждого движения танцующих членов Земли.
- В одном прибрежном городке существовала традиция сбрасывать слабых и неполноценных детей в глубокое синее море. Они тонули, оглашая окрестности воплями, так и не познав блаженства на груди у матери. Там внизу, в бушующих волнах, младенцы находили покой среди отвратительных созданий, которые охотятся, навечно лишённые солнечного света. Позже отверженные дети возвращались, многому научившись, и впились зубами в проклятый городок.
- Однажды посреди тёмной полуночи, перед стеклянным гробом собрались семь уродливых существ. К ним забрела отверженная принцесса, чья кожа белее снега. Ей удалось разглядеть красоту, скрывающуюся за безобразием их тел, и карлики спрятали несчастную в уединённой хижине. Но яд и вероломство сделали своё дело. Прекраснодушные уродцы поклялись нести дозор у прекрасного тела до тех пор, пока какой-нибудь герой или мудрый человек не развеет чары. Но ночи становились все длиннее, а зимы суровей, но никто так и не

пришёл. Мучаясь от страшного голода и ненависти к себе, они постепенно обгладывали плоть принцессы. Только конечности, только то, что ей не пригодится. Крошечные кусочки. Когда кошмар зимы сменился весной, они посмотрели внутрь стеклянного гроба и не увидели ничего - только кожу, да кости. В ужасе они разбежались на семь сторон света. Под властью магии черного яблока или проклятья страшного поступка их внутренний мир пришел в гармонию с внешним видом. И потомки отпрысков их детей продолжают этот пир. В страхе во веки веков.

Прозвище: Призраки

Стереотипы:

- Дэва: Змей-Искуситель соблазняет отравленным плодом. Внутри него таятся черви, что пожирают самую сердцевину.
- Гангрел: Для нас всё самое худшее уже случилось. У них – всё ещё выползает из-под кожи.
- Мехет: Они – молчание. Мы – театральный шепот.
- Вентру: Время пришло. После дотошного планирования – безупречное исполнение, безукоризненная победа, момент триумфальной передышки. Мы притаились именно там, в тени между секундами в ожидании тебя.

Клановое проклятие

Проклятие Одиночества: Ты – воплощение всего отвратительного. Ужас и страх сочатся из тебя, образуя наросты на гнилой вонючей пленке распадающейся души. Твоё тело деформировано. Или это мир вокруг? Это может находить отражение в уродливых или мелких деталях. Страх и все его воплощения легко приходят к тебе на службу. Большинство прочих форм социализации недоступны. Твой реквием – одиночество.

Любимые Атрибуты: Самообладание или Сила

Дисциплины: *Кошмар*, Затуманивание Сознания, Стойкость

Как создать чудовище

Носферату может начать игру с любым набором основных Атрибутов. Гораздо трагичней складываются обстоятельства, если при жизни человек был очень социально активен. Большинство Призраков наделены очками Самообладания. В своих Реквиемах они повидали столько ужаса, что теперь их сложно вывести из равновесия. Также многие Носферату со временем хорошо набирают очки Решительности, поскольку изоляция Проклятья зачастую заставляет их надеяться только на себя.

Члены этого клана обычно имеют склонность к Запугиванию и навыкам Скрытности. Это происходит ввиду их сверхъестественной природы и способности оттачивать эти способности, чтобы выживать. Что касается Преимуществ, Носферату часто пользуются Убежищем (подземные лежбища), а также прибегают к Стаду, чтобы иметь возможность связаться с миром мертвых.

Если молодой Носферату захочет применить Дисциплину Кошмар, ему в основном потребуются Внушительность и Эмпатия, а ключевым фактором выступит Запугивание. Пункты Силы выиграют от действия присущих эффектов Стойкости. Чтобы применять Затуманивание Сознания, нужны будут очки Сообразительности и Воровства, хотя применения большинства сил не требует броска кубиков.

Возможно, наиболее важный момент, который следует учесть при создании Носферату – форма, которую принимает Проклятье. С этим кланом от игрока потребуются больше всего фантазии. Призраки – существа несколько не от мира сего. Это заставляет скрючиваться их тела или сам окружающий мир.

Проклятье может выражаться в виде ряда физических деформаций: выпученные глаза или способные видеть пустые глазницы, трупная кожа, преувеличенно длинные пальцы, способные поднять машину и при этом иссохшие руки, безобразно огромный рот или оскalisiвшиеся пасти там, где их быть не может, рудиментарные конечности, свисающая как мокрая глина кожа, чешуя, деформированный череп, странные выделения, миазмы навязчивой пыли, смрад. Свой кладёзь вдохновения игроки могут найти, просто поискав в Интернете изображения подземной и глубоководной фауны.

Проклятье может принимать и более странные формы. Подвижная тень, движущаяся в то время, как Носферату стоит, не шелохнувшись. Тень, принадлежащая кому-то ещё (последней жертве?). Опарыши, появляющиеся там, где на мгновение задержался вампир. Предметы (включая собственную одежду Носферату), гниющие от долгого прикосновения. Странное посвистывание и смешки, говорящие о присутствии сверхъестественного создания. Губы, что не вздрагивают даже тогда, когда Носферату произносит фразы. Голос, звучащий откуда-то в трех футах над

головой вампира. Свет, гаснущий в его присутствии. Быть может, на чертах лица Призрака невозможно задержать взгляд, и никто не может вспомнить, что именно не так.

В ковенантах

Картианское Движение: Иногда политика изменений – это политика страха. Люди не должны бояться правительства. Но им, стоящим наверху, стоит страшиться своих мертвецов. Подземные сети и убежища довольно практичны, когда мы говорим о Человеке. Кто лучше других может вести партизанскую войну против закосневшего истеблишмента? Кто ещё сможет установить власть ужаса?

Колдовской Круг: Некоторые Призраки смотрятся в зеркало и видят отражение Круга. Смертным страшно взирать на богов. Чародеи и жрецы твердят, что на них сошло благословение возвышенной красоты. В бездонных глазах древних она приобретает иные очертания. Носферату шепчут о Богах Нижнего Мира. Почему же не восхвалять Сокровенных напрямую? Кто лучше них сможет стать идеальным чудовищем? Только существо, избавленное от человеческого лица.

Инвиктус: Первая Знать знает цену агентам-Призракам. Некоторые Носферату доползают до небывалых высот. Есть города, в которых крысиные короли и леди червей подчинили себе весь кошмарный двор. Членам Инвиктус из других кланов приходится приклоняться, цедить сквозь зубы любезности лакеям Призраков, ведущим их вниз, в надежде, что эти негодяи не оставят их во тьме одних. Напомните-ка, что там говорил о страхе Макиавелли?

Ланцеа Санктум: Некоторые Призраки смотрятся в зеркало и видят лица демонов. Именно это в конце концов приводит их к религии. Столетия Носферату из Благословенных несли болезни и моровые поветрия подобно обрушившемуся на Человечество гневу Небес. Им легко удастся запугивать грешников. Это придает смысл ужасному Проклятию. Какой нечестивец отказался бы от сознания того, что его порочность служит высшей цели? Кто лучше Носферату может внушать божественный ужас? Кто полнее олицетворяет священную чуму, ниспосланную на человечество?

Ордо Дракул: Уединение и что-то ещё, о чем можно поразмышлять, заполняя отрешенность. Все это отлично подходит Носферату. У Призраков луженые желудки, они быстро приспосабливаются к выполнению гротескных хирургических процедур и ужасающих манипуляций. Подземные святилища служат идеальными лабораториями, а Драконы знают цену привлечению местных Призраков. Некоторые Носферату работают до изнеможения, подвергая себя всему спектру эзотерических экспериментов, пытаясь исправить уродство или перейти на новую ступень деформации. Кто готов разрушить Проклятье с большим энтузиазмом?

Вентру

**Те, кого вы не можете отрицать
«Не нужно бороться. Всё уже кончено.»**

«Давай сделаем кое-что поинтересней» - произносит она и озвучивает вслух все гнусные вещи, которые ты собираешься сделать. Ты смеёшься ей в лицо. Чушь какая! Затем одну за одной перестаешь чувствовать различные части тела. Ты видишь совершенно всё через смотровые окошки своего тела, что предало тебя, как Иуда. Ты силишься закричать, но не можешь. Лицо исказила застывшая улыбка.

Приближается что-то мёртвое. Оно движется со спокойствием того, кто уже знает исход. Надвигается с прямолинейностью призрачного льва. Пули и угрозы отскакивают от кожи. Они всего лишь капли дождя на поверхности обсидиана. Глаза похожи на затемнённые стекла шикарной машины, рот - как железная дева, улыбка – корона в подтёках крови. Но завеса тонировки спадает, а слова устремляются прямо в душу. Если он попросит, ты приставишь пистолет к виску. Голос полон цепей и крюков. Когда он ведет тебя по сюжету как по книге сказок, танцуешь, как марионетка. С покорностью и отчаяньем понимаешь, что за маской Прекрасного Принца скрывался Синяя Борода.

Вентру не кто иные, как правители. Здесь вы угадали. Но прежде всего они – триумфаторы. Зловещие и превосходящие прочих, генералы и лорды ночи. Они не спрашивают - просто берут своё. Ты начинаешь - Вентру заканчивают. Они приходят, видят и считают всё на своем пути.

Историю пишут победители, а Лорды трудятся неустанно. Только спросите, они обожают свои истории. Вентру обязательно расскажут, что на заре цивилизации в их Витэ растворилась кровь языческих богов и королей. Мёртвые поведают о Трое, дарах и конях, богах хранителях домашнего очага и неупокоенных тенях мёртвых, защищающих знатные семьи. Они научат читать эпическую «Энеиду» между строк. Разъяснят, что Энеида и Ахиллес – метафора борьбы Человека и Зверя. Будут говорить о божественном наследии: пятикратном покровительстве и господстве над животными и людьми. Прочитайте страницы и подивитесь на парад торжествующих мертвецов, победно марширующих чрез столетия. Вечность – пир, устроенный в их честь. Поднимем же бокалы во здравие! Вино – как жизнь, что течёт вечно.

Посмотрите на потасканного короля. На нем корона из колючей проволоки и залатанная пёстрая мантия. Этот парк – его королевство. Нищие, бродячие музыканты и животные преклоняются пред ним. Живая статуя, карманник, бездомные кошки, еноты – вот его двор. Король пожаловал в рыцари нескольких представителей уличного люда. Он сделал это изгрызенным ржавчиной клинком прежде, чем дать испить своей крови, нареченной «Граалем». Некоторые считают, что король безумен. Его подданные не склонны так думать.

Полубуйтесь на большую шишку. Встреча с ним – утомительный ритуал. Ты должен знать парня, который знает другого, знакомого с третьим. Придется столкнуться с чередой наёмников. Но где-то есть скрытая задымлённая комната, за дверями других таких же, отвратительное гнездо власти, кошечья игла. Он именно там. Широкие плечи, затянутые в тесный деловой костюм. Фигура похожа на букву V. Ты дрожишь, шагая в проём двери. Целуешь изумрудный перстень. Он – вершина, средоточие всего. Держит город в кулаке. Городской совет, криминалитет, сам Христос – все готовы залезть к нему в карман. При разговоре его щёки окрашивает румянец, и ты содрогаешься. Охваченный благоговейным трепетом, едва замечаешь маленькую старушку, безмолвно сидящую в углу. Именно на неё он смотрит каждый раз перед тем, как выразить мнение или дать ответ.

Взгляните на гуру. Она обладает тёплой улыбкой и маниакальным энтузиазмом. Её рекламные ролики наводняют ночь. Авторитетный автор написала целую серию книг практических советов. Звучащий на дисках о самореализации голос гипнотизирует бесчисленное количество людей. Они подписываются на тематические страницы в социальных сетях. Продукт реально работает. Гуру помогает последователям приобрести уверенность в себе. Но всё рушится каждый раз, стоит им выйти из ареала влияния. Зависимость может прикидываться самодостаточностью, если правильно повернуть. Толпе нужно ещё! Фанаты готовы потратить последние деньги, чтобы попасть на следующий семинар. Смертные учатся продавать её товары. Поветрие распространяется, как эпидемия счастья. Всё новые и новые волны стадных овечек, тёпленьких и подготовленных еще до встречи с кумиром. Их кровь насыщена и приправлена сбалансированными питательными веществами, которые в избытке продаются преданной пастве.

Обратите внимание на директора-антрепренёра. В тайном театре он - Бог. Начинается прослушивание выстроившихся в очередь отчаявшихся актеров. Его одобрение имеет большой вес. Директор командует ими, проникает внутрь, как часовщик в заводной механизм. Администратор следит за сценарием и манипулирует людьми, подбирая их так, чтобы отразить своё видение, выдавая фантазию за реальность. Ночь за ночью он неустанно работает. Сородичи спрашивают, зачем тратить на это время, ведь есть куда более важные игры. Антрепренёр улыбается и отвечает: «Повторение - мать

учения». И остальные более не в силах отрицать воздействие его голоса и взгляда даже на самых зловещих мертвецов этого города.

Пусть другие кланы беспокоятся и трудятся до изнеможения. Лорды будут идти вперёд и усиливать влияние.

*Наслаждайся ночью!*¹

Почему ты хочешь быть одним из нас

Ой, да ладно! Ты никогда не хотел побыть главным? Никогда не стремился ввязаться в конфликт, уже зная, что победишь? Конечно да! Став Вентру, ты всегда будешь на этом месте.

Почему ты должен нас бояться

Гангрел могут преследовать тебя по пятам, но Вентру просто подойдут, спокойно отмахнувшись от жалких попыток им противостоять. Ни одно оружие и никакие слова не смогут их остановить, а тихий голос просто пригвоздит к месту. Он пришёл, чтобы получить желаемое. Не важно, кто пострадает в процессе, потому что это будет не Вентру.

Почему мы должны бояться сами себя

Представь, что никто не может тебе отказать. Возможно, сначала это будет прекрасное чувство. Для многих Вентру так и есть. Они повелевают миньонами, и приказы не обсуждаются. Но что за тень раздражения возникает в этих завораживающих глазах? Впрочем, как мы уже говорили, лучше пусть боятся, чем любят... Но что если другие просто презирают Вентру?

Истоки клана

- Кронос поглотил своих детей. А они прогрызли путь обратно к свободе прямо из его желудка. Краткая вечность, проведенная во тьме нутра прародителя, наложила печать. Их потомки измеряют путь к власти полными пригоршнями запёкшейся крови. Они терпеливо сносят все препятствия и низвергают врагов, «за раз - по кусочку».
- Мародеры Гангрел прорвались в Восточную Европу. Некоторые откололись от стаи, чтобы стать правителями над людьми. Они отрунули изменчивую плоть и познали Язык Власти. Говорят, эти альфы смогли стать своими в другом, более интеллектуальном лесу. Другие считают, что Лорды – лишь слабые отпрыски Дикарей. Младший братишка, удавившийся петлей из ключей проволоки сдерживания инстинктов.
- Камарилья потерпела крах, но отдельные её участники все еще ходят по земле. Каждый из них - мраморный памятник чему-то утраченному, что таится на самой верхушке кровавого прилива общесемейной памяти. В крови Вентру записаны неразгаданные секреты: застывшие во времени истории, послания в бутылке, плывущие через века.
- Однажды посреди темной полуночи вороны и филины ночи увидели героя, забредшего в их лес. Они завели его в тёмную чащу, где покоилась принцесса с кожей белее снега. Прекрасный принц преклонил колени, дабы пробудить красавицу поцелуем, но её губы оказались холодны как лед. Она даже не шелохнулась. Пели лесные птицы, и принц внезапно ощутил странное желание, распустившееся в груди как ночной цветок. Он овладел принцессой прямо там, на камне. На пике какофонии и страсти, хладная дева внезапно очнулась. Её смех походил на звон битого стекла в бархатном мешочке, а глаза сияли как жёлтые лампы. Все потомки прекрасного принца унаследовали дары, что он получил той странной ночью – величие во веки веков.

Как создать чудовище

Превосходство может принимать различные формы. Вентру достигают его, используя Физические, Ментальные или Социальные Атрибуты и Навыки. Игроки могут выбрать любую категорию в качестве основной. Возьмите любые три, а потом решайте, как они помогут на пути к власти. Берёт ли герой ситуацию под контроль, полагаясь на расчетливую грубую силу? Или правит в открытую, применяя Внушительность? Может быть, он играет на скрытых струнах, оставаясь в тени, подобно изобретательному серому кардиналу? Вентру ценят совершенство во всех проявлениях. Они дарят Объяты представителям старой финансовой аристократии или успешным людям, которые «сделали себя сами». Лорды не обходят стороной и профессионалов, мастеров своего дела.

¹ *Carpe noctem*

Коронной Дисциплиной выступает Доминирование. Для нее нужен Интеллект, Экспрессия и Изворотливость. Молодому вампиру, который мнит себя властителем тварей, а также представителям с Анимализмом, потребуются Манипулирование и Знание Животных.

Для Лордов значительную роль играет Происхождение. Становится важным такое преимущество, как Представитель Династии. Игроки могут поработать с Рассказчиком, чтобы создать запоминающуюся семью вампиров и придать её истории необходимый вес, а также наделить персонажа соответствующими чертами. Для клана типичны следующие Преимущества: Контакты, Статус и Ресурсы. Их можно приобрести как при жизни, так и после. Как и любые другие вампиры, Вентру могут дарить Объятие как принцам, так и беднякам. Но Кровь обладает неограниченной силой, толкающей вампира на путь борьбы за власть вне зависимости от скромного происхождения.

Они могут сильно отличаться друг от друга внешне. Многие в надежде на успех одеваются в туалеты контрастных оттенков и экстравагантных фасонов. Те, кто носил форму при жизни, зачастую переносят свои предпочтения и по ту сторону, извлекая из этого свою пользу. Некоторые Вентру первым проявлением силы считают именно внешний вид, поскольку встречают по одежке. Первое впечатление дорогого стоит. Тем не менее, всё же есть представители клана, предпочитающие скрывать силу под покровом обыденных, даже домашних туалетов. Они выбирают управлять анонимно. Выворачивая наизнанку свои амбиции, такие Вентру способны полностью положиться на нарциссизм, который сочтется из тихих улыбок, которыми они втайне одаривают сами себя.

Прозвище: Лорды

Стереотипы:

- Дэва: Вечность потрачена на тех, кто попался в капкан лёгких наслаждений.
- Гангрел: Мы – правители над тварями меньшими, но мы не становимся ими.
- Мехет: «Знание – сила!» - сказал он с презрительной усмешкой. - Поэтому я заставил пропеть мне всё, что ему известно. Фальцетом...»
- Носферату: Если страх – твой основной инструмент, то любая проблема может начать кричать.

Клановое проклятие

Проклятие Отчуждения: Совершенство порождает удовлетворение. Когда люди становятся марионетками твоей воли, а целые здания – всего лишь фигурами на доске, становится всё трудней справиться с отчуждением. Так просто отринуть тех людей, места и вещи, что наряду со Зверем поддерживают внутри Человека.

Любимые Атрибуты: Внутренность или Решительность

Дисциплины: Анимализм, Доминирование, Приспосабливаемость

В ковенантах

Картианское Движение: Вентру побеждают. Триумф слаще крови. А что может быть увлекательней захвата власти? Некоторые лорды примыкают к Активистам скорее из-за вызова, нежели ввиду революционного запала. Представители Движения, ценящие вклад Лордов, прекрасно понимают разницу между успехом и голословными моральными идеалами. К роли борца за права масс тоже можно пристраститься.

Колдовской Круг: Мехет не могут удержаться от познания оккультных тайн. Властители над людьми и тварями, некоторые Вентру стремятся расширить свое господство над миром, подчинив своей воле и потусторонние силы. Сливаясь воедино с темной землёй, они становятся королями и королевами магии. Лордам нравится смешивать свою Кровь с божественной и порой они удовлетворяют эту страсть, становясь аватарами Круга во всей его многоликости.

Инвиктус: Есть те, кто страдает от того, что слишком полагается на стереотипы. Они утверждают, что Инвиктус – ковенант, созданный специально для Вентру. Здесь сложно ошибиться. Первая Знать способна подчеркнуть и воспеть все лучшие качества Крови Лордов. Кто ещё так явно демонстрирует идеалы Инвиктуса? Кто ещё является живым воплощением Манифеста Судьбы из плоти и клыков?

Ланцеа Санктум: Некоторые Вентру знают цену превосходства. Они могут повести за собой братьев. Кто может сделать это лучше духовного лидера? Нет, не благодарите. Сама работа – уже достаточная награда. Иные посвящённые Вентру отличаются закалённой верой в высшие силы. Другие измученные Лорды верят лишь в одну высшую власть – в себя. Последние все ещё ценятся у Первой Знати, поскольку в любом обществе духовенство –

верный путь к превосходству. Кто другой настолько похож на Всемогущего, что может лучше прочих толковать волю Его?

Ордо Дракул: Для настолько близких к совершенству созданий, желающих властвовать над всем миром, Вентру должна приводить в ярость их слабая способность контролировать Зверя, яд и сокрытое внутри Проклятье. Как можно повелевать другими, если не в силах справиться с собственной судьбой? Порой Лорды примыкают к Ордену, чтобы с пугающей одержимостью изучать мистические искусства. Шаг за шагом они овладевают своими телами подобно тому, как штурмуют города – камень за камнем. Кроме того, для многих молодых Вентру Дракула – всё еще пример для подражания. Кто ещё из мертвых добивался столь полной победы?

Проклятые кланы

Кровь переменчива и принимает различные формы, заполняя пустоты, которые человечество оставляет на полотне души. Проклятье не покоится в статике. Оно не сингулярно, а подвержено деформации и даже эволюции. Кровь жаждет распространения. Пройдя обыденный круг извращенной человечности, Сорочичами могут становиться монстры самого уникального и случайного происхождения. Клан Проклятых возникает из ниоткуда и терпит крах. Это случалось прежде и случится снова. Это происходит прямо сейчас.

Ахуд

Во времена Авраама, содомским пятиградием в долине Сиддим (Содомом, Гоморрой, Адмой, Севоимом и Сигором) правили пять королей. Они не обладали неограниченной властью, поскольку все пятеро страдали под пятой Элама. Долинные города объединились и восстали. Но мятеж был подавлен. Тогда короли снова подняли головы и, собравшись с силами, отправили в бой элитных воинов. Им удалось наголову разбить неприятеля. Но что же помогло им так резко переломить ход событий? Что изменилось? Во что пять королей пожелали обратить сжимавшее нутро поражение и отчаянье?

Некоторые историки Сорочичей верят, что короли решили присоединиться к сонмам голодных мертвецов. Можно только догадываться, как так случилось. Можно вообразить какой-то оккультный ритуал, проведенный в слепое новолуние. Быть может, путник из дальних стран ходил от двора к двору с соблазнительным предложением. Или просто яд ненависти и отчаянья отравил их плоть и душу.

Пять мертвых королей и долинное пятиградие освободились от гнета. Но что за страшная это была свобода... По мере того, как правители и их потомки тянули жизнь из родных городов, Проклятье видоизменяло все вокруг, просачиваясь в кости жителей и камни, из которых выстроены здания. Бездыханные повелители научили народ новым способам получать наслаждение, грехам и кровопролитию. Они познали иные горизонты богохульства, и мир оказался кровавей войны. Река Иордан на целый год окрасилась в красный цвет.

В это время в Содоме Лот, племянник Авраама, принимал и развлекал у себя двух странных гостей. В тяжкий час под его окнами собралась большая толпа. Доносились угрозы и богохульственные речи. «Где незнакомцы, что пришли к тебе в ночи?» - вопрошал народ. «Пусти нас внутрь! Возможно, мы их знаем». Лот знал, что пять королей и их странные дети рыскали от дома к дому, требуя оброк из крови и девственных дев, и поэтому отказался. Мрачные фигуры снова и снова вопрошали: «Где странники, вошедшие к тебе в дом? Выведи их за дверь. Быть может, мы их опознаем».

Лот отказался выдать путников угрюмой содомской толпе. Взамен он предложил отдать своих непорочных дочерей. Но гнев челяди лишь усиливался. Гости Лота, которые по словам некоторых, были ангелами, произнесли вслух и прокляли имена пяти королей: Бера, Бирша, Шинаб, Шемебер и Зоар. Сборище зашипело и сгнуло прочь. Лот спасся бегством. Но перед этим, странные посетители предупредили: «Не оглядывайтесь!» Однако, жена Лота не послушалась предостережения, обернулась и тотчас же превратилась в соляной столб.

Содом пал. Гоморра пала. Грехи пятиградья были слишком велики. Говорят, что на них обрушился небесный огонь и разнес все до основания. Другие утверждают, что пять королей погрязли в сладострастии, распространяя Проклятье до тех пор, пока в городах не остались в основном вампиры. Напряжение из-за постоянного голода и большая концентрация хищников сделали свое дело. Из искры разгорелось яростное пламя, такой всепоглощающей силы, что оно распространилось во всех пяти городах и привело их к краху. Охваченные безумием, вождеством и яростью, вампиры забили в конвульсиях, размножаясь и убивая друг друга, пока не осталось лишь несколько. Пройдя кровосмесительный цикл Объятий и Амаранта, каждый выживший стал ходячей братской могилой. Они сливались воедино с потерянными душами тех, кого пожирала. Каждый нечестивец поглотил миллион чужих Проклятий. Они – Ахуд.

Мертвые и отчаявшиеся, проклятые искали путь, позволяющий восстановить пятиградье. Единственным способом освободиться от сонма запятнавших их души грехов было стереть с лица земли всех других вампиров. Кто вбил им это в голову? Ангел или демон? Ахуд связали себя клятвой на крови и ни один член клана не мог предать другого, будь то словом или делом.

Существует ли теперь этот клан, был ли он вообще – никто точно не скажет. Из Ахуд сделали страшилищ, чтобы ученые мужи могли пугать ими своих детей. Хотя многие старейшины предпочли бы стереть эти истории из памяти. Искушение через уничтожение Сорочичей – опасная байка для любых мертвых ушей.

Юлии

В нынешние времена бледные губы произносят их имя как Мертвые Юлии или даже Исключительно Мертвые Юлии. Но когда-то они были чуть менее не живы. Им удалось то, что без иронии могут представить лишь немногие Проклятые. Они основали Камарилью - невероятное обещание того, чем может стать Всеночное Общество, мировое правительство вампиров, над которым никогда не всходило солнце. С тех пор ничто не смогло даже приблизиться к недостижимому совершенству. Так или иначе нарушить можно любое обещание. Камарилья потерпела крах. Юлии теперь - только пепел и шёпот.

Голоса рассказывают, что они - двоюродные братья Вентру или прародители этого клана. Возможно, их породили ночные птицы. Быть может, природа Юлиев сводится к заразной идее, что безумие – болезнь, способная передаваться другим. А может, они принадлежали с Дэва к одной линии крови или построили собственный Маскарад, прячась от других Сородичей и сформировав намного более могущественную Камарилью на тёмной стороне Луны, куда они отправились на неведомых совершенных машинах.

Рассуждая о деталях, мы забываем о самом главном - Юлии существовали на самом деле. Они изменили мир. Их имя – то к чему должны стремиться все Проклятые. Но в их сути кроется и предостережение. Мертвецы не так неуязвимы, как кажется. Юлии – имя, призванное напомнить бессмертным об их смертной природе. Что-то заставило клан исчезнуть? Осознание этого заставляет каждого филинокрылого содрогаться от ужаса.

Пиявика

Некоторые имеющие славянские корни Сородичи могут припомнить чрезвычайно странное ответвление Проклятых, обречённых на вечные муки, что развились за несколько стадий невероятных жизненных циклов. После Объятия тело умирает. Все его выпуклости сморщиваются, а живот раздувается и чернеет. Многие селяне знали, что такие трупы нужно непременно сжигать. Но постепенно всё чаще и чаще некоторые ученые мужи выступали с заявлениями, что этот эффект – всего лишь временное проявление разложения, скопление газов или крови в брюшной полости.

Покинутый труп в определённый момент с чавканьем взрывался, исторгая зловонные массы из крови и сгнивших кишок. Красное и черное, kloкочущее и кипящее, ползучий ужас боялся света, огня и голода. Он не мог нормально охотиться, поэтому чудовищу приходилось высасывать пропитание из пролитой крови или открытых ран, пока ничего не подозревающие жертвы спали. Многие из этих отвратительных существ вымерли, снова сгинув в тёмную землю. Но те, кто все же смог прокормиться, росли и развивались. При создании вампира решающими были первые сорок ночей. Существо накапливало массу, формируя желеобразное тело. Оно росло и превращалось в бескостную массу, принимая множество форм, а впоследствии сбрасывало кожу, обнажая практически человеческий силуэт. Со временем взрослый вампир выходил из тени и снова жить среди людей.

Знающие о Пиявике Сородичи единогласны в том, что эта старая ветвь более не существует. Они были слишком неординарны, чтобы выжить, даже для этого странного мира. Точных свидетельств не приводится, но, по общему мнению, Пиявика канула в Лету к концу 19 столетия.

Одна представительница Драконов из Словакии утверждала, что ей удалось детально изучить несколько особей где-то в середине 1800 годов. Она поймала их и вырастила в лаборатории. Рисунки отражают разнообразные и причудливые гротескные формы. Было установлено, что количество и качество поглощённой крови значительно влияли на внешний вид существ. Учёная из Ордена экспериментировала и испробовала множество стимулов и вариантов питания, получив самые поразительные результаты, используя кровь вервольфов. Она выдвинула гипотезу, что жизненный цикл Пиявики походил на преувеличенную и заторможенную версию того, что происходило с некоторыми очень старыми Сородичами. К сожалению, все доказательства уничтожены. Несколько десятилетий назад местная банда вервольфов убила Дракона и разнесла лабораторию. Всё, что осталось – лишь разрозненный набор записок, набросков и раздробленные останки нескольких сосудов с образцами.

Ковенанты

Нам всегда, *вечно* есть, чем заняться.

Проблема в том, что единственное, чем мы можем заниматься постоянно – это охотиться.

А вампир, который лишь охотится и измеряет свое существование только тем, сколько он может протянуть до следующей трапезы, с поистине пугающей скоростью превращается в опустошенное запутавшееся чудовище.

Поэтому наша цель - друг в друге. Мы держимся вместе... Сперва лишь ради выживания, пищи и крова, некой иллюзии любви. И лишь потом – ради веры, власти, свободы, вызова, даже преобразования.

Что ты сделал, чтобы пережить эту ночь? Что предпримешь, чтобы протянуть и завтрашнюю? В какой Ковенант вступишь, чтобы все это имело смысл?

Картианское движение

Революция

«У нас будет новый город. Чистый. И тот, кому он не понравится, больше не увидит солнца».

Я всё еще хожу на собрания.

Это необычное место: стройные ряды пластиковых стульев, под потолком маячит мигающая флуоресцентная лампа, висит флаг с изображением Команданте Че, есть книжный шкаф с копиями трудов Энгельса и новым изданием «Что делать?» Ленина. Последнее, надо сказать, - самая вдохновляющая книга, что мне доводилось читать до и после смерти. Зал пропитан дружеской поддержкой. В нем мы собираемся для приема новобранцев – нашей новой крови.

Дэнни и Стив только что представили отчет о программе Солидарности с Кубой, а речь Оуэна о том, почему нам следует поддержать выступившего против империализма Роберта Мугабе вызвало бурю эмоций (хотя мне пришлось закусить руку, чтобы не рассмеяться). Пока у нас была всего лишь одна вылазка. Ну ничего, наверстаем. Из новичков осталось девять молодых парней и одна девушка. Это только потому, что Аннализ и Эмили их привели. Парочка одета в тесные революционные майки и выглядит настолько вызывающе, несколько может себе представить мужчина или женщина (я за равноправие полов). Вот почему им так хорошо дается вербовка. Ради этой работы девочки способны на жертвы.

Посмотрите на Аннализ. Она выглядит также пленительно и опасно как тогда, когда бросала в огонь бумаги во время волнений в Беркли весной 1965 года. Я увидел её и сразу подумал: «Да, детка! Движению тыгодишься».

Время мобилизовать силы. Аннализ принимает добровольцев.

Движение A.N.S.W.E.R. - «немедленно прекратите войну и остановите расизм» (кстати, мы никогда не принимаем их, поскольку у них просто ужасная аббревиатура) присоединилось к организации антивоенного марша протеста. Отколовшаяся от Рабочей Партии Мира группа за права трудяг собирается выступить с акцией протеста и провести агитацию, но нам это не подходит, поскольку они отщепенцы. Кроме того, стоит оставить кое-что и себе. Знаете ли, некоторым из нас необходимо время от времени кормиться. Аннализ ничего не сказала о последнем обстоятельстве. Фрэнк, шестидесятилетний вампир, которому на вид не дашь и двадцати пяти, прекрасно работает. Он выхватывает листовки из рук других протестующих и заменяет их нашими.

Конечно, я буду сидеть на телефоне в офисе с Аннализ, Карлом и Эмили, отслеживая движение полиции. Это необходимо и гораздо важнее, чем сон. Этим мы и займемся.

После того, как все роли распределены, Аннализ поворачивается к новичкам и говорит: «Отлично, теперь ваша очередь». На неё уставилось двадцать пар глаз. Они принадлежат нам все до единого. Мы выбрали порядка семерых, посчитав, что они будут полезны. После новичкам придётся остаться с девочками на коктейли и, вероятно, для некоторой учебной подготовки. Мгновение спустя они уже сидят, привязанные к стульям под пристальным взглядом Эмили. Никто из них не вспомнит того, что случится дальше. Фрэнк и другие ребята уже с силой прижимают их к спинкам.

Оставшиеся двое – тощий мальчик с синими волосами и очаровательная круглолицая девочка с кучей пирсинга. Что ж, они – студенты, оторванные от дома. Некоторые время их не хватятся. Лидеры уже порядком проголодались.

Карл, девочки и я набрасываемся на долгожданную трапезу. Крики новобранцев тонут в нарастающем звуке хора, поющего Интернационал. Они будут петь его и в следующий раз, когда будет собрание.

Люблю хорошие собрания.

Почему вы желаете присоединиться к Картианскому Движению: В жизни вы отличались радикальными политическими взглядами. Вы верите, что обществу мёртвых необходимы перемены. Вы жаждете взрыва и недовольны старейшинами. Несмотря на все ужасные поступки, вы - идеалист и боитесь, что ничто никогда не поменяется.

Картина в целом: Картианцы часто прибегают к идеологическому внушению, чтобы привить мертвым демократию. Всех, кто не согласен, они забрасывают бутылками с зажигательной смесью.

Согласно канонам Картианского Движения, основное состояние вампира – статика. Это своего рода эквивалент разрушения. Человеческие политические движения способны быстро и эффективно захватывать, и удерживать власть. По мнению Картианцев, они вполне в этом преуспели. Движение готово предложить неопитам и изгоям что-то новое: путь к власти над Сородичами, отрицающий аристократию Инвиктус, пекущихся только о собственных интересах, с которыми так часто конфликтуют Зачинщики Революции.

Некоторые революционеры хотят разнести всё до основания, другие же верят в дипломатию. Картианцы разнятся между собой: от тупоголовых гангстеров, вооружённых ножами и сонмами летучих мышей, до велеречивых политиков, говорящих голосом обычных вампиров. Они набирают новобранцев среди тех Сородичей, кого лишили права голоса или с кем обошлись несправедливо, а вампиры легко выходят из себя. *Мы можем это исправить, - обещают Картианцы. Мы сможем изменить ночь и сделать тьму такой, какой ты её хочешь видеть. Ты от этого только выиграешь, как и все мы.*

Картианцы сулят переворот и обещают столь страстно желаемые изменения, почти еженощно трансформируя свои идеи. Они не ставят под вопрос необходимость реформ, но саму их суть – постоянно. Порой из-за этого возникают расколы... Но в другие дни это просто закаляет характер.

Движение обещают настоящие перемены. Но какие именно? Высокая мораль старейшин Картианцев поблекла за долгие Реквиемы. Они чрезвычайно опасны, поскольку не отступают и не сдаются. Прагматики по своей чудовищной сути, главные из них видят себя частью чего-то большего и готовы принести жертвы ради будущего. Активисты будут страдать сами и приносить мучения другим ради единственной цели - чтобы Картианское Право стало всеобщим.

Откуда мы: В 1779 году какой-то ренегат из парижской ветви Ланцеа Санктум опубликовал в частной газете памфлет под названием *Против Патриархов Вампиров*. Как и большая часть лучших литературных произведений Франции до Революции, он представлял собой тонкий, полный нюансов текст, щедро приправленный скрытым смыслом. Представленный в виде аллегории на образ аристократа как кровососущего монстра, памфлет был скорее призывом неопитов к оружию, дабы сбросить оковы тирании старейших.

Работа была опубликована под именем Эммануэля Баптиста Карта. Но имя было вымышленное. На самом деле автора звали Эрик Жиро. Он встретил Окончательную Смерть на гильотине в полночь в 1790 годах, но Карт продолжил жить. По мере того, как Францию охватывала революционная лихорадка, имя Карта зажило своей жизнью. По всей Европе на востоке и западе появлялись всё новые и новые памфлеты, подписанные инициалами Э.Б. Карт. Каждый из них содержал политическое воззвание к мёртвым, замаскированное под брошюрку для смертных. Движения молодых вампиров-реформаторов существовали и прежде, но теперь у них появилось имя и флаг, под которым можно объединиться, общий образ. К середине 19 столетия вампиры, следовавшие за памфлетистами, стали называть себя Картианцами.

Э.Б. Карт не перестал публиковать послания. В основном они распространяются в сети Интернет. Все понимают, что его не существует, но в этом и сила. Карт – воплощение идеи, а Картианцы – те, кто готов за нее убит. Именно могущество мысли Движения сформировало во второй половине 20 века феномен Картианского Права, где сама Кровь должна подчиняться идеологии.

При всех разговорах о равенстве и справедливости Картианская риторика может создать впечатление, что Движение – чуть ли не самое дружелюбное сообщество вампиров. Однако, их идея о равенстве простирается только на мёртвых. Отдельные представители способны с ужасающим прагматизмом угрожать смертным. Как бы там ни было, они служат высшему благу.

Наши порядки: Все, что Картанцы делают, направлено на установление нового порядка. Традиции сообщества вампиров имеют свои преимущества, но методы, которыми установившиеся ковенанты их насаждают, оставляют желать лучшего. Движение проповедует равенство всех вампиров, но реальность такова, что некоторые мертвецы всё же равнее других. Никто не прольёт ни единой алой слезинки над рыцарем, последовавшим за своим господином на костер.

Поскольку Картанцы прибегают к политическим схемам, позаимствованным у современной идеологии живых, они естественным образом используют модели радикальных группировок смертных, на которые так похожат. Политические группы, и в особенно - радикалы с бескомпромиссными взглядами, дробятся как сумасшедшие. Обладая силами мёртвых и потратив несколько капель крови Последователи Карта могут объединить отколовшиеся кусочки под своими знамёнами.

Картанцы не боятся испачкаться. Справедливо будет отметить, что они, возможно, - самые занятые вампиры. У них всегда на уме свежий проект, поиски нового начинания. Однако, они - не безумные фанатики. Там, где Инвиктус запугивают и дают взятки, Движение первым позовет к столу переговоров. Тем не менее, все заключаемые сделки идут на пользу Революции.

Представители Движения всегда присутствуют в верхушке других ковенантов. Они открыто говорят об общей повестке дня, что наделяет Картанцев особой, причудливой честностью. Прочие ковенанты, а в особенности те, кто не обладает определенной политической идеологией, считают, что честность делает Активистов меньшим из двух зол. Ордо Дракул и Колдовской Круг часто того же мнения. Несмотря на то, что собственные идеи заставляют Картанцев выступать против существующих правительств, их заслужившая репутацию прямота и идеологическая чистота внушает доверие. В свою очередь бесполезность Движения как части системы дает им инструмент для проталкивания реформ.

Прозвища: Революция (внутри ковенанта), Активисты, Движение (внутри ковенанта), Паразиты (Инвиктус)

Стереотипы: Сексуальный помощник по подбору перспективных студентов; активист-идеолог, отстраненный интеллектual или дорожный рабочий; разочарованный ветеран или страдающий от комплекса вины учитель-гуманитарий; политический экстремист, действующий из лучших побуждений; борец за свободу из среднего класса или теолог освобождения.

Когда мы находимся у власти: Когда побеждает идеология, начинается судная ночь и казни. Вампиры, которые сдаются и отрекаются от прежних привязанностей будут рассматриваться картианской «полицией мысли» под лупой. У них больше шансов закончить свои дни под ментальным управлением или связанными кровавыми клятвами марионетками. Тем не менее, их принимают под крыло. Успешное государство Картанцев растет, собирая находящихся вне ковенантов вампиров в свой загон. Именно в этой точке начинается наша победа - когда мы менее всего сплочены. Мы, Активисты, хорошо осведомлены о том, что власть со временем меркнет. Найдутся многие, кто жаждет низвергнуть нас с пьедестала. Те же Инвиктус, например.

Когда мы в беде: Загнанные в тупик, Картанцы действуют как отважные поверженные псы – согласно идеалам. Если проблемы власти не подрывают нас изнутри, Движение может вести себя так, как всегда стремится. Мы все те же чудовища, но держимся вместе. Собратья поддерживают друг друга, уверенно управляя владениями: гулями, людским стадом, небесами, а также напряженно работают, чтобы обеспечить собственное выживание и безопасность сопартийцев. Оказавшись в меньшинстве, мы прикладываем все усилия, чтобы завербовать или подкупить членов низшего уровня и не стесняемся использовать ловушки, шантаж и управление сознанием. Однако, ответственность воспитывает терпение. Революция свершится. Она пройдет в огне. Но не сейчас. Самоубийство не принесет изменений.

Колдовской Круг

Армия Матери

«Дружище! Твой Бог может завидовать, но мой? Мой просто в царственной ярости!»

Погоня заставляет играть кровь, возбуждает чувство дикой, неистовой радости. Я могу почувствовать даже тонкое прикосновение пёстрых бликов лунного света, падающих на кожу сквозь листву. Я слышу, как замолкают животные, чувствуя мое приближение. Мне нравится представлять печальный пергаментный звук гибели цветов, моментально увядающих при моем появлении. Я чувствую своё горячее, тяжёлое как свинец дыхание, вырывающееся шумными толчками – ненужный рефлекс, мышечная память с тех времён, когда я еще жил. Будто бы зверь, от которого я произошел, смог вернуться ко мне только после смерти, когда я уже перестал быть человеком. Моя кровь горит, я тону в этом ощущении. Острые как иголки зубы впиваются в кончик языка. Есть и страх. Чувство всепоглощающего ужаса, которое всегда с тобой; ощущение опасности и того, что каждый из нас может когда-то закончить свои дни и быть стёртым с лица земли; стать следующей жертвой, либо преследуемого зверя, либо того, что таится внутри.

Это непередаваемо.

Споткнувшись о корень, я почти упал головой вперед в овраг. Мне удалось приземлиться на руки, и я распластался на голой земле, раскинув ноги. Жертве тоже не удалось избежать коварства природы. Он потерял равновесие на том же наросте и теперь лежал в овраге, рыдая как младенец. Подошва одного из его несуразных ботинок отклеилась, но он слишком напуган и не осмелится даже попытаться узнать, насколько мучительно будет убежать с поврежденной лодыжкой, даже если бы я и позволил. Собранные в конский хвост волосы растрепались. Краем глаза замечаю, как к оврагу подтягиваются мои товарищи. Они тоже очень проголодались. Но это моя первая погоня и я решаю, что будет дальше.

Ему удалось перевернуться. Парень молит о пощаде и пресмыкается. Говорит: «Я совсем не это имел в виду. Прошу! Совсем не это». На самом деле даже сейчас он не верит в то, что говорит, в мою сверхъестественную природу. Кто-то вырвал пирсинг у него из носа, и кровь сочится по губам, затекая в рот. Я так его ненавижу. Мне приятно втягивать носом воздух. Я сгибаю руки так, как будто это когти. «Беру свои слова назад! - мямлит он между рыданиями. – Пожалуйста! Я не это имел в виду. Прошу! Не надо! Ты не притворяешься. Ты существуешь, ты реален. Только прошу, не надо! Умоляю!»

Я засмеялся: «Ты хотел, чтобы всё было по-настоящему. Хочешь узреть Богиню? Так вот же она! И она голодна».

Другие окружили нас и начали петь. Это не древняя песня, просто звучит, как одна из них.

Никто, кого это волнует, не слышит его крика.

Почему вы желаете присоединиться к Колдовскому Кругу: Вы верите, что сильны. Вам бы хотелось, чтобы всё вернулось на круги своя, как в старые, менее упорядоченные времена. Вы верите в существование различий между духовностью и религией. Если превращение в чудовище неизбежно, лучше сделать это по всем правилам. Бойтесь, что в будущем для вас нет места.

Картина в целом: В других ковенантах вампиры скрывают свою чудовищную натуру за маской самообладания, верой в пламя Преисподней, показными манерами или идеологическим задором. Но члены Колдовского Круга – воюющие звери, рыскающие и сбивающиеся в забрызганные кровью стаи. У тех, других, мёртвые стараются держаться за религию и идеологию, поддерживая иерархию и жёсткую систему власти. Аколиты верят, что вы должны измениться. Прочие ковенанты считают, что для того, чтобы быть монстром, вам нужно исполнять божью волю, иметь жажду власти или пытаться познать мрачные тайны. Но Армия Матери состоит из чудовищ просто потому, что такова их природа.

Они – прихожане любого воображаемого ведьмовского ковена, безумные обнажённые последователи Вакха, разрывающие на части тела тех, кто попадает к ним на пути. Они как пауки находятся в эпицентре разнузданных колдовских культов, состоящих из невеж и одиночек. Их мыслители и глашатаи могут насаждать свои порядки в некоторых предместьях, но у них зачастую куда больше энергии, чем у теологов Благословенных или манипуляторов Инвиктус. Эти вестники - обладающие кипучим энтузиазмом ученые-окультисты и старомодные лидеры ковенон, чей выразительный и соблазнительный язык находится на службе Колдовского Круга.

Последователи Колдовского Круга могут называться язычниками. Это те вампиры, кто считает Проклятье ничем иным, как благословением, дарованным сильному выжившему. Они – часть природы. Чудовища, которые существуют в этой форме только потому, что таков её закон.

Все естественные создания эволюционируют и развиваются. Ордо Дракул верят, что вампир должен стать кем-то другим. Благословенные заставляют Сороричей подавлять собственные чувства и причинять страдания человечеству. Однако, Аколиты считают, что оба верования – ненужные барьеры, поскольку единственный способ поистине наслаждаться благословением чудовищности – сбросить оковы любых ограничений.

В отличие от противников из Благословенных, Жрицы и проповедники Колдовского Круга не насаждают среди паствы и союзников закостенелые теологические учения. На самом деле они с удовольствием бы подарили Окончательную Смерть всем тем, кто пытается это сделать. Круг – скорее удобный флаг, под которым разрозненные группы, ведущие себя по-разному и верящие в отличные друг от друга вещи, могут включиться в гонку борьбы за власть и противодействия более однородным ковенантам. Порой они становятся врагами, но сознают общность взглядов перед лицом типичной оппозиции. Оставшись в одиночестве изгой бы просто прекратил свое существование ещё много веков назад. Возможно, в составе Колдовского Круга они ещё сталкиваются с насилием, но больше так просто не сдадутся, в случае чего прихватив с собой в преисподнюю и кричащих врагов тоже.

Круг наводняют как новые, так и древние движения: от старых кровавых культов до постмодернистских магических обществ феминисток. Внутри ковенанта последователи свободно делятся тайнами и магией, но непосвящённые остаются во тьме неведения навсегда. Ни одна из этих религий не имеет ничего общего с традиционными человеческими верованиями и не отражает людской мистицизм. Каждая из них – мрачное отражение живого суеверия. Будучи в меньшинстве, основатели Круга – его Аколиты и самопровозглашенная Армия Матери-Суки, создали хаотичный, вольный и противоречивый синтез веры – грубо очерченную систему Магии Крови, распространившуюся подобно вирусу по всему Западнему миру.

Аколиты с радостью руководят культами, ковенанами и обществами изгоев и фриков, а также человеческим стадом, из которого выбирают, как добычу, так и новых детей. И если они кажутся странными даже по стандартам Сороричей, то для Объятыя они выбирают ещё более причудливых персонажей.

Откуда мы: Вампиры-язычники существовали всегда. Они из тех, кто остается верен первобытным культам на протяжении всей жизни. Мы, Колдовской Круг, пришли в мир менее двух веков назад. Некоторые котерии в Шотландии и Ирландии были близки к исчезновению. Им надоело смотреть, как их друзей и союзников насильно обращают в последователей Ланцеа Санктум через Винкулум и прямой контроль над разумом. Они попытались приложить все усилия, чтобы самоорганизоваться, и одержали одну из первых побед прямо там, на открытых всем ветрам моховых болотах. Силами триумфаторов новости о победе распространились по всей Западной Европе, а затем дошли и до обеих Америк, где принадлежащие первобытным и поработленным меньшинствам вампиры поспешили собраться под крылом Ковенанта. Первая и Вторая Знать не были готовы к насилию, порождённому возникновением нового ковенанта. За несколько десятилетий в прах превратилась добрая дюжина князей-предводителей. Аколиты принесли мёртвым кровь, огонь и гнев. Они показали вампирам, что значит быть настоящим чудовищем. Под предводительством одной самопровозглашенной Матери-Богини, которая сменялась другой, Колдовской Круг пронёсся сквозь сообщества неживых, не столько объединяя языческие подполья, сколько давая им общее имя и цель.

С самого начала Колдовской Круг служил для Сороричей чем-то вроде подземки, позволяя еретикам найти друг друга со скоростью немыслимой для других ковенантов. Некоторые использовали (и всё ещё с легкостью применяют) Какофонию, справляясь с недостатком организации и формальной идеологии благодаря скорости связи.

Вне всяких сомнений, именно наша власть над Какофонией позволила сформулировать Круак. Несмотря на то, что кровавое колдовство носит ирландско-гэльское имя, чародейство зарождалось само по себе по мере того, как мы общались, выплетая совокупность дюжин форм Магии Крови как из древних, так и новейших ритуалов. Из всей магии в практике Сороричей она наиболее текуча и подвержена трансформации.

Изменения во всем – вот ключ. Мы, Аколиты, очень рано это осознали. Изменения предполагают что-то агрессивное, иногда личное, но всегда постоянное. Гнев языческих богов – Плотоядной Матери-Богини, у которой мы приняли имя, требует смены порядка вещей. Всё должно трансформироваться. Чтобы выжило что-то новое, старое нужно смести с лица земли, потопить в огне и крови. А это значит, что сам ковенант должен постоянно мутировать. Мёртвые холодны и находятся в стагнации. Так считает старая гвардия. Но Колдовской Круг, несмотря на архаичное название, примет только эволюцию или разрушение, и если последнее – ключ к успеху, это будет не единственный способ его достижения.

Наши порядки: Довольно сложно четко обозначить любой порядок и назвать его общепринятым. Ритуалы зачастую уникальны и присущи нашему происхождению. Это смешение старого и нового. Каждая церемония постоянно меняется и может значительно различаться от ночи к ночи. Мы танцуем обнажённые, предаемся дикой охоте, зажигаем

ритуальные костры (что всегда риск для неживых) и приносим кровавые жертвы. Иногда это смертные, забитые или заколотые, порой задушенные. Это происходит не так часто, как хотелось бы верить другим ковенантам, но это правда.

Большинство из нас в некотором роде принадлежат одному из человеческих культов. Манипулирующие сознанием секты «личностного роста», заставляющие людей уходить из семей и отречься от дружбы; нео-вакхические сестринские союзы; оккультные группы изучения возможностей мозга; залитые кровью ведьмовские ковены. Культисты иногда становятся жертвой обмана, привлечённые вводящими в заблуждение обещаниями и привлекательностью вампиров, зачастую их обращают с помощью колдовской кровавой связи, закалённой в ходе псевдо-языческих ритуалов. Превращаются в жаждущих служить рабов, а потом - в полезных и усердных шпионов. Они набирают новичков и приносят деньги. В основном мы активно участвуем в делах наших миньонов и уделяем этому больше времени, чем ревнители любых других ковенантов. Это как минимум стоит тех преимуществ, что мы получаем взамен. Смертные агенты, зачастую сами того не ведая, могут пойти в такие места и сделать то, что нам недоступно. Конечно же, они всего лишь расходный материал.

Это вполне справедливо. Мы - самый малочисленный ковенант из всех (возможно, за исключением Ордо Дракул). Колдовской Круг существует в состоянии иногда открытой, а порой и просто необъявленной войны с наиболее признанными и иерархическими ковенантами. Нам нужна любая помощь (знают помогающие об этом или нет). Никто так не связан идеологией, как Картианцы, или наделён властью, как Инвиктус. Но мы, Аколиты, всего лишь стремимся утолить страсть к изменениям, абсолютную необходимость быть *лучше*.

Самое могущественное оружие в наших руках – это Круак, порочная система Магии Крови. Она гибкая и постоянно видоизменяется, но не предназначена для кающихся. Мы свободно делимся секретами Круак с другими последователями Круга. Отваживающиеся завладеть ими Чужаки быстро понимают, как ревностно и яростно охраняются наши тайны.

Прозвища: Аколиты (внутри ковенанта, формально), Армия Матери (внутри ковенанта, неформально), Ведьмы (уничижительно)

Стереотипы: Бунтарка, матриарх из рабочего класса, борец за права коренного населения, живущий в уединении богатый оккультист, распутный свингер, техно-язычник - завсегдатай ночных клубов, любитель боди-модификаций, жрец Вуду, уличная шпана со странным взглядом, загадочная библиотечка, стареющий закоренелый развратник, подозрительно дружелюбный помещик.

Когда мы находимся у власти: Из всех ковенантов меньшей властью обладает только Ордо Дракул. Возможно, это вызвано тем, что под управлением Аколитов в обществе вампиров царит вседозволенность. Только взяв власть, мы выполняем нудную и трудную работу, традиции которой уходят корнями в века, с непревзойденной жестокостью ликвидируя бывших угнетателей. Территория во власти Колдовского Круга – не место для слабых или брезгливых. «Делай, что изволишь» - вот закон, и с ним приходит либо (в зависимости от того, как ты на это смотришь) совершенство вампирского общества, либо абсолютное растворение в первобытном насилии. Не анархия, а право сильного, отрицание любых формальных законов и игры в «цивилизацию». В то время, как Инвиктус имеют четкие модели, по которым они справляются с присущей им жестокостью. Благословенные используют религию как инструмент оправдания насилия, но Колдовской Круг пользуется свободой, чтобы сокрушить любого, выходящего за рамки. Понимание того, что значит «выйти за рамки», может по традиции меняться в зависимости от настроения колдунов. Приносим извинения за доставленные неудобства.

Когда мы в беде: Преследуемые или загнанные в угол, мы причудливым образом меняемся. Несмотря на то, что Круг не слишком организован, Армия Матери смыкает ряды, становясь ещё более закрытой и по-своему жёстко упорядоченной. Попав в западню, мы склонны к поразительным, порой неожиданным действиям и жестокому насилию. Те, кто по своей воле решает надавить на Аколитов, сталкивается нашей готовностью обрушить на головы врагов их собственные небеса. Гули ритуально уничтожат, а неофиты на рассвете украсят столбы, воздвигнутые на перекрёстках нехоженых дорог посреди дремучего леса.

Инвиктус

Заговор Молчания

«Я сохранил твою тайну. Время обсудить условия».

Никто не пьёт кофе.

Я готовлю его, потому что управляющий директор сказала мне оставаться здесь. Мне подходит это место, но кофе здесь только потому, что так принято на неформальных встречах совета директоров. Вы понимаете, что попали именно на такую встречу, поскольку видите на столах чашечки с кофе. Это хороший кофе. Я всегда прекрасно его варила.

Напротив босса и старших партнеров расставлены изящные дымящиеся чашки. Они совсем не смотрят на них. Даже не притрагиваются. Макинтош и его личный секретарь, мисс Рей, тоже не заинтересовались напитком. Они играют с ним, пробегая пальцами по девственно-белым краям из тонкого фарфора, будто собираясь вот-вот взять чашку, но не отваживаясь поднести её ко рту.

«Вам следует понять» - произносит Макинтош. «Несмотря на все стремления и намерения, компания продолжает осуществлять свою коммерческую деятельность так же, как это делалось на протяжении шестидесяти семи лет. Не менялся даже совет директоров. Дипа?»

Мисс Рей передает ему следующую стопку бумаг, в которых подробно описано всё то, что мы уже знаем. Он мог бы протянуть руку и сам взять их, но это не важно. Власть – вот, что имеет значение.

На самом деле прошло скорее 68 лет, и эта сцена – часть ряда событий, происходящих с завидной регулярностью. В какой-то момент финансовый инспектор обнаруживает, что подписи совета не менялись на протяжении многих лет, а это вызывает подозрения. Он находит объяснение, что неумолимо приводит сначала к проявлению интереса, затем – к догадкам, подозрениям и предположениями о криминале. Макинтошу, как и всем его предшественникам, не хватает воображения.

Кто-то может подумать, что это nepозволительное нарушение конфиденциальности, но на самом деле – дело чрезвычайной важности. То обстоятельство, что Макинтошу недостаёт изобретательности, играет нам на пользу, поскольку страной управляют именно люди без воображения. Это всё имеет значение ещё и потому, что, как сказал мне босс на днях: мы единственные, кому на самом деле по зубам такие игры. Мы обладаем властью. И важно продемонстрировать, что наша группа способна на то, что не могут совершить более погружённые во мрак семьи. Мы создаем конфликт, чтобы показать, с какой легкостью с ним можно справиться. Насколько это нас не волнует. Угроза минимальная, потому что ситуация жестко контролируется. Ибо власть – вот, что имеет значение.

Макинтош закончил выступление. Он вежливо замечает, что господа находятся в неловком положении и нам следует закрыть этот вопрос, пока он не взбудоражил проверяющие органы. Естественно, пригрозил законом. Макинтош ещё не заметил, что последний раз, когда я предлагала мисс Рей освежить напиток, процесс уже был запущен. Она безучастно смотрит перед собой, рот чуть приоткрыт, глаза остекленели. Дыхание столь слабое, что можно подумать, будто она почти мертва. Впрочем, как и я. О, Дипа, я ещё никогда не встречала никого, чей разум можно было подчинить с такой легкостью, и не получала такого удовольствия, манипулируя сознанием. Я так надеюсь, что мне разрешат тебя оставить.

Управляющему директору наскучила игра. Она твердо говорит: «А теперь, замолчите». Макинтош прерывается на середине предложения с широко раскрытыми глазами, застыв от внезапного осознания чего-то, что находится за пределами жалких возможностей его воображения. «Джулия?» - когда босс произносит мое имя, я вздрагиваю. Сначала естественным движением снимаю пиджак. Он слишком дорого стоит. Просочившись между ним и сладкой зачарованной ассистенткой, я откидываю спинку кресла и сажусь Макинтошу на колени. Я даже не представляла, насколько проголодалась. Он не может ни двигаться, ни говорить. Не важно, что это - страх или сила директора. В основе всего – голод и власть. Но власть – вот, что имеет значение.

Почему вы желаете присоединиться к Инвиктус: Вы хотите всегда быть на стороне победителя. Вы были у власти ещё при жизни. Предпочитаете работать в системе. Ваша мотивация – жадность. Нет смысла менять мир. Вы боитесь оказаться за бортом в день раздачи.

Картина в целом: Инвиктус знают, где зарыты все скелеты. И понимают, какие из тел всего лишь спят. Суть в том, что есть зверь, что царит посреди огромной империи, образованный монстр с короной на голове. Старая финансовая аристократия. Князь Тьмы.

Как часто в центре выстроенной вампирской сети находится лорд и властелин, королева или владычица. Кандалы власти: королевской, корпоративной, политической, криминальной, военной - всего лишь путы. В конце концов, её структура не меняется. Власть – лишь средство и финал, плата за неоценимую услугу. Вампиры Инвиктус либо обладают властью и знаниями, как её сохранить, либо жаждут превосходства и понимают, как добиться своего. Хозяин дома Инвиктус (они часто называют правящую структуру именно «домом») может быть генеральным директором холдинга, Крёстным Отцом разветвлённой криминальной империи, мэром, генералом или попросту Королём, или Королевой, поддерживающей целый ряд сложных иерархических отношений. Власть – всегда пирамида.

Инвиктус - наиболее обходительные и подчинённые правилам из всех крупнейших ковенантов. Сложные социальные тонкости и иногда несколько архаичные формы поведения Инвиктус служат маскировкой для шантажа и подлости, по размаху намного превосходящей ту, что может представить себе любой живущий. Схемы по устранению конкурентов могут быть рассчитаны на десятилетия вперед. Инвиктус полагаются на головокружительные и изощрённые планы в то время, как пешки даже не догадываются о своей роли. Управление сознанием, узы крови, устрашающие финансовые махинации с отложенной расплатой и внезапные акты жуткого насилия – вот их сильные стороны.

Каждый вампир ковенанта жаждет заполучить место того, кто выше. И каждый опасается своих подчиненных. Но личный рост не должен происходить за счет истеблишмента или его величайшего доверия. Инвиктус придерживались традиций мертвых дольше, чем любой другой ковенант. Даже дольше, чем существовали их предшественники, Камарилья. Иерархия незыблема. Нельзя свергнуть Князя в его отсутствие, поскольку это поставит под угрозу вековые традиции. Подчиненного нельзя сместить, если некому будет его заменить. Инвиктус – это Князь, его совет, приспешники и солдаты. Подобно Ланцеа Санктум, лидеры Инвиктус считают, что все вампиры находятся в их юрисдикции (пока те не начинают сопротивляться). То же можно сказать и о Картианцах, с которыми мирятся как с диссидентами или же объявляют вне закона, осознавая все ужасные последствия.

Прежде всего Инвиктус – Заговор Молчания. Они связаны различными проявлениями светской власти, чтобы лучше поддерживать Маскарад и делать так, чтобы живые сами водили себя за нос. Несмотря на то, что правила Инвиктус зачастую являются неписанными и не произносимыми, это не значит, что они необязательны к исполнению. Новорожденный вампир может годами жить среди Первой Знати и всё ещё с трудом понимать хитросплетения этикета. Ему потребуются десятилетия, чтобы полностью понять заговор. Возможно, лишь тогда он поймет полный смысл сказанного словами живых и мёртвых.

Связь Инвиктус с Маскарадом находится в хитросплетении. С одной стороны, именно этот ковенант охраняет его законы. Это высшая традиция. Никто не придерживается Маскарада так, как Инвиктус. В конце концов логично, что именно они оказываются во главе. Конечно, это взаимовыгодная зависимость. Маскарад помогает ковенанту держаться на вершине. Власть имущие с пугающим мастерством пользуются новейшими методами связи и знают, как успокоить слухи или организовать шантаж. С другой стороны, лидеры Инвиктус успешно выпутываются из ситуаций, в которых неопиту было бы несдобровать, поскольку способны лучше справляться с последствиями.

Откуда мы: Более двух с половиной тысяч лет назад вампиры Древнего Рима основали первый ковенант. Он назывался Малой Палатой Дебатов, *Камарильей*. Это общество явилось первым организованным правительством мёртвых. Создание мрачной красоты и устрашающая легенда. Камарилья прекратила существование практически одновременно с падением самого Рима, потонув в потоках огня и насилия в результате ужасного катаклизма, подробности и причины которого похоронила история и заглушили крики сов. С приходом Темных Веков осколки Камарильи сформировались в новый, но все еще блистательный правящий класс. Они переняли все атрибуты иерархии знати, чиновников, прислужников и смердов. Они выжили. *Мы* выжили. *Инвиктус* – нынешнее воплощение Камарильи, кровавой и несломленной, непобежденной.

На протяжении Средних Веков и Ренессанса Инвиктус и соратники, Ланцеа Санктум, оставались неприкосновенными властителями Сородичей в Европе. Порой на авансцену выходили другие ковенанты, (такие, как Легион Мертвых, Висельный Столб или чаще всего - Ордо Дракул). Они поднимались и низвергались, но почти всегда в итоге становились частью лелеемой иерархии. Только с XVIII века Инвиктус перестали быть единственными, кто правил над мертвецами Запада. Даже несмотря на это во главе большинства домов в основном в Европе, Северной Америке и Австралии по-прежнему стоят именно представители Первой Знати. Если у мертвых есть традиции и этикет - это традиции и этикет Инвиктус. Если у владения существует иерархия - это структура, насажденная Инвиктус. Если сообщество мертвецов вообще существует - все это благодаря тому, что его сохранил Заговор Молчания. Это версия истории от лица Инвиктус. И если всё - ложь, то правда утеряна навсегда, потому что мы так хотим. Историю пишут победители, а Инвиктус никогда не проигрывают.

Наши порядки: Члены нашего ковенанта всегда понимали ценность следующего изречения: «Нужно меняться, чтобы оставаться прежним». По мере того, как трансформировались структуры власти смертных, Инвиктус тоже менялись.

Мы осознавали, что крах Камарильи был вызван отчасти нашей неспособностью принять неизбежность падения Рима. Не согласны с нашей версией событий? Жаль, потому что эта версия истории – то, что записано в книгах.

На протяжении столетий Инвиктус были двором знати, абсолютной монархией, диктатурой, корпорацией, организованным преступным кланом. И всё это (а уж кому этого не понимать, как Первой Знати) – просто способ сохранить иерархию и великую тайну. Человек в чёрном, заносчивый менеджер среднего звена, повелитель черни. Они черпают власть из разных источников, но результат всегда один: остается лишь молчание, и хранящие его знают, у кого они в долгу. Новообращённые часто становятся убежденными диссидентами, скрывая доказательства нашего существования и вычёркивая их из жизни, оставаясь лишь пешками в метавизантийских схемах старейших. Шаг за шагом они постигают искусство привлечения сторонников (если не друзей) и влияния на людей тем или иным способом.

Каждый вампир Инвиктус считает себя правителем, который может больше. В этом все мы – от солдата самого низшего звания до последнего бюрократа. Лучше быть на побегушках у Первой Знати, чем вовсе не иметь с ними связи.

Инвиктус поддерживают Маскарад. Однако, чтобы делать это правильно, нужно наращивать и демонстрировать силу. Время от времени лидер Заговора может быть неосмотрителен, но личные связи, что он накапливает по пути вверх, позволяют замять любые проступки. Неофиты или миньоны должны наводить порядок. Власти нужны инструменты. Молодой функционер может быть кем угодно: от мертвого частного детектива до мускулистого дуболома или надсмотрщика над гулями, чья работа – карать вампиров клана, застигнутых за нарушением местных правил.

Прозвища: Первая Знать (формально, внутри Инвиктус и Ланцеа Санктум), Старик (за пределами ковенанта, особенно в кругу старейших) или просто Старина (среди молодежи), Заговор, а иногда – Заговор Молчания (используется союзниками и врагами), Владение или Учреждение.

Стереотипы: Старорежимный европейский кровососущий капиталист на мерседесе, угрожающе молчаливый телохранитель, Человек в Чёрном, хорошо образованная госпожа, учитель в частной школе, богатенький мальчик-мажор или девушка из женского клуба, бездушный бюрократ, богач со вкусом, военный, предприниматель из рабочего класса, мафиози, руководитель службы безопасности.

Когда мы находимся у власти: Инвиктус – единственное правительство вампиров. Мы создали традиции. Структуры власти Сородичей – это законы Первой Знати. Хотя наша сила проявляется по-разному, иерархия присутствует всегда. В доме, где правит Инвиктус, Ланцеа Санктум всегда будут занимать если не особое, то значительное положение, а Картианцы погибать «в чёрном теле». Статус Колдовского Круга и Ордо Дракул может разниться в зависимости от того, потребуются нам их оккультные тайны для подавления всех прочих или нет.

Когда мы в беде: Если дом Инвиктус теряет власть, его участники сделают все, чтобы вновь завоевать положение, даже если это означает предать собственные идеалы. При объявлении открытой войны Первой Знати, стоять насмерть согласятся немногие. Большинство предпочтет капитулировать и попытаться стать частью новых силовых структур. Мы играем в давнюю игру. Понимаем, что придёт время, и кто-то из нас снова поднимется на пьедестал. Ту же веру мы воспитываем и в новорождённых. Мы не спешим, изображая достойных членов нового порядка, стараясь когда-нибудь встать у него во главе. Бойтесь Князя из Аколитов или Картианцев, в советниках у которых ходят Инвиктус. Не долго ему править.

Ланцеа Санктум

Благословенные

«Это моя кровь. Сделай это в память обо мне, или я сам не позволю тебе забыть».

Проповедь инок на вечерней мессе. Он читает Апокалипсис Исаии о Конце Времен 12:13 «Кто сеет скупое, тот скупое и пожнёт; а кто сеет щедро, тот щедро и пожнёт». «Всё живущее, - говорит он, - спасается через веру благодатью Божией, но у мёртвых нет такой возможности. Наша вера – в практике. Мы исполняем божью волю, во веки веков стремимся к этому, и именно в действии наше проклятье становится благословением».

Все четверо из нас тревожно вжались в спинку скамьи. Инок всегда читает одну из этих проповедей, когда ему что-нибудь нужно. Другим не о чем беспокоиться. Они - всего лишь паства. Но я-то захожу в Приходской Совет. После последней клеветы и отстранения я жду первой возможности, чтобы ускользнуть. Однако, священнослужитель уже стоит у двери часовни. Купаясь в красных пятнах света витражей с изображением Святого Лонгина, я вижу, как меняется его настроение и сходятся брови. Я с наслаждением представляю, как черви копошатся у святого отца во лбу.

Вот, что происходит: ты решил уйти, а значит - давайте пожмём руки, притворившись, что всё в порядке. И это именно тогда, когда положение наиболее уязвимо. Они никогда не приказывают, но исполняют волю Бога, и ты не в праве отказаться. Инок знает обо мне то, в чем я сам не решился бы признаться. В последний раз меня просили в течение месяца хранить у себя в нашей медальоне заклёпку от доспехов Святого Даниила. Чуть ранее мне пришлось украсть копию книги о Чумном Ангеле из охраняемой коллекции университетской библиотеки и сжечь труд, пока до него не добрались Другие. А ещё раньше – побывать у священника и узнать, достойный ли он человек.

Мне говорят, что вампиры не видят снов, но мне всё ещё снятся кошмары о тех временах.

Они всегда просят сделать что-то очень простое, пока...пока всё не усложняется до предела.

Почему вы желаете присоединиться к Ланцеа Санктум: Вы цените традиции. Вы можете и не считать, что всё прекрасно, но верите, что изменения только ухудшат ситуацию. Вы стараетесь найти в вампиризме смысл. Интересуетесь прошлым и страшитесь Ада.

Картина в целом: Попросту говоря, Ланцеа Санктум - организованная церковь Сородичей. Бог проклял вампиров и обрек их на голод и смерть. Но Проклятье толкуется ими как призыв на божью службу. В «книге Иова» Сатана представляется доверенным лицом Бога, которому поручено мучить невинных людей, подталкивая их к богохульству. Благословенные считают, что они чем-то похожи. Они терзают невинных и уничтожают тех, чья вера слаба.

Ланцеа Санктум относят себя к вселенской церкви. Они считают, что каждый вампир должен жить верой: паразит, монстр, что кормится, предаётся разврату и притворяется. Однако, следуя своему предназначению, Благословенные сами исполняют Божью Волю. Они проводят суды и преследуют преданных, чтобы закалить их, при этом жестоко устраняя неверующих. Они отправляют богобоязненных приспешников к правой руке Иисуса, туда, куда закрыт путь всем Проклятым. Теологи Ланцеа Санктум как-то назвали организацию «Третьим пришествием Иуды», настоящими предателями, слишком набожными, чтобы заслужить утешение добродетели.

Двойственные взаимоотношения Благословенных со своей живой паствой – наглядный пример. На протяжении веков они придерживались строгих правил не проповедовать среди смертных. Несмотря на это, пастыри-вампиры делают всё для выживания своего храма, с пугающей жестокостью преследуя тех, кто может притеснять или другим способом вредить действующей церкви. С другой стороны, Ланцеа Санктум верят, что паства должна быть сильной. Снедаемый страхом, Благословенный монстр пытается убедить своенравных детей Матери-Церкви не сворачивать с пути истинного. Чудовища запугивают молодняк, заставляя сохранять девственность. Жестокого священника сначала освобождают от лишней крови, а затем доводят до самоубийства. Семью устрашают так, что из-за постоянных кошмаров и дурных предзнаменований люди не рискуют отвернуться от веры. В мучениях чудовища избавляются от слабых. Вампиры любят играть на сидящих глубоко внутри сомнениях монахини, подталкивая её к экспериментам и маниям, потом – к проституции, и, наконец, обрекая на скитания и смерть. Шоумену-евангелисту даётся возможность присвоить средства Акции по спасению сирот Руанды. Лидер студенческой группы по изучению Библии идёт на дно, поддавшись чарам прекрасной мрачной незнакомки. Тем не менее, нередко те, кого Благословенные испытывают и находят достойными, сами становятся следующим поколением Ланцеа Санктум, восставая из могил в искупление непрощительных грехов.

Поборники Благословенных считают себя моральным центром Сородичей. Они – то самое духовенство, что заботится о прихожанах из других ковенантов, редко посещающих службы.

Смиренные монстры Ланцеа Санктум выступают архивариусами и библиотекарями Сородичей. Подобно тому, как средневековые монахи были хранителями знания, Благословенные стараются уберечь некоторые из древнейших манускриптов. Большинство городов со значительным присутствием этого ковенанта обладают Черными Собраниями исторических документов, легенд, дневников и священных текстов. Существует даже небольшая газета Ланцеа Санктум под названием «Общество распространения учения Лонгина». По заказу они печатают тексты для распространения среди Сородичей (и *только* среди них). Наиболее значимый из этих текстов – «*Завет Лонгина*», Библия Вампиров. Тем не менее, как и их предшественники из тёмных веков, библиотекари Ланцеа Санктум запрещают и уничтожают не меньше книг, чем хранят. Благословенные с завидным упорством утаивают артефакты от жадных глаз и загребущих рук как живых, так и мёртвых любопытных.

Откуда мы: Лонгин Сотник был центурионом. Он известен тем, что пронзил копьем бок Христа, переродился под влиянием крови Спасителя (как говорит традиция) и стал почитаем среди мёртвых, как вампир, не похожий на других Сородичей. Составляя «*Завет Лонгина*», священный текст для неживых, как зеркальное отражение Нового Завета смертных, апостолы этого святого основали церковь вампиров. Многие из них все ещё к ней принадлежат. Вместе они - *Ланцеа Санктум*, храм и копье.

«Храм» представляет собой церковь, основанную последователями Лонгина. «Копье» - оружие, пронзившее Христа с той стороны, что ныне считается метафорой роли церкви: шип, терзающий как действующие духовные ценности, так и моральное сознание веры мертвых.

Именно Ланцеа Санктум стояли у истоков Камарильи, легендарного правительства вампиров времен Древнего Рима. Они и Инвиктус (ковенант, построенный на обломках загнивающего Царства) стали основной движущей силой правления Сородичей. Именно константинопольский епископ из Благословенных сформулировал Традиции. Ланцеа Санктум придумали Маскарад. Им принадлежат самые древние из сохранившихся текстов, написанных Сородичами. Просвещение принесло с собой подъем новых ковенантов – Картианцев, Ордо Дракул и их новых воплощений. Власть Ланцеа Санктум над умами мёртвых ослабла так же, как и сила обычной церкви. Когда позже Колдовской Круг объединился и стал самостоятельным движением, молва о котором передается из уст в уста, Благословенные снова, как это уже было в Риме, влились в реку существующих ковенантов. Однако, не стоит недооценивать власть церкви вампиров. Вера может двигать миллионами существ, а пока одно из преимуществ Христианства в многочисленности последователей - будут и Благословенные.

Наши порядки:

Почти все действия Ланцеа Санктум направлены как минимум на сохранение старых порядков. Они стремятся оставить все как есть или по крайней мере верят, что так и должно быть. Даже если Благословенный мертвец вносит хаос в сообщество живых, главное стремление – предотвратить более серьезные изменения.

Они проповедуют. Мы верим, что все Сородичи существуют в контексте Вечной Церкви Лонгина: священники и божественные создания (Ланцеа Санктум), паства (все прочие за пределами ковенанта, почитающие Лонгина и принимающие откровения), сменяемые сомнениями проклятые еретики (любые другие, особенно - Колдовской Круг). Это то, как мы позиционируем себя как церковь, проводим службы и причина, по которой вмешиваемся в установившуюся политику Проклятых. Тем лучше можно продвигать свою повестку дня, которую многие считают наиболее консервативной из всех существующих. Эта строгость порождает конфликты с Колдовским Кругом, чей неязыческий синтез древней ереси и богохульства заставляет чувствовать горечь.

Благословенные поглощены исследованиями. Но эта работа зачастую таит опасность, поскольку мы становимся наиболее воинственны, когда в руки попадают исторические документы и артефакты. Нередко их приходится уничтожать, как и все упоминания о таковых. Истина, поисками которой занимаются Ланцеа Санктум, опасна. Неофита могут попросить охранять, выкрасть или уничтожить любую правду даже не попытавшись понять, в чем именно она заключается. Книга. Бедренная кость. Окаменелый продолговатый собачий клык, испещрённый крошечными латинскими буквами *Проклятья* 19:6 – «Я пожираю себя перед их лицемерием». Сосуд с пылью. Нетронутое разложение яблоко, которому две тысячи лет. Старое перо в золотом реликварии. Чумной кувшин, запечатанный на века, но полный живых мух. Глиняный гроб, в котором таится скованный сном кто-то древний, и чье знание представляет угрозу лидерам ковенанта. Сила спящего такова, что тревожить его не стоит.

Важный аспект исследований Благословенных – Фивейское Чародейство, зловещие чудеса, переданные по наследству самыми древними египетскими затворниками. Великие тайны этого колдовства известны священникам Ланцеа Санктум, но они редко передают их другим, если вообще решаются на это.

Благословенные взаимодействуют со смертными, манипулируя лидерами церкви и религиозными общинами, преследуя собственные цели. Порой мы отправляем новичков проверить какого-нибудь церковного деятеля, искушая его

плотскими утехами, наркотиками или подвергая куда более мрачным испытаниям. Нашёптывая в тишине ночи на ухо очередному евангелисту, им удастся лучше манипулировать политикой города. Внутренняя кухня церкви – не только прекрасное место, чтобы укрыться от лишних глаз, но и неиссякаемый источник легкой крови. Протесты на пороге абортариев сеют смятение, позволяя похищать кровь и наркотики; несколько капель Витэ в чаше с вином причастия, и тайна исповеди крупного преступного бонзы превращается в инструмент власти.

Связи с простыми смертными приносят особую пользу, поскольку свобода перемещения важна для нас чуть ли не больше, чем для Картианцев. Другого способа овладеть тем знанием, что мы ищем, сдерживаем и используем, не существует.

Прозвища: Благословенные (внутри ковенанта); Вечная Церковь (старомодное), Вторая Знать (используется Инвиктус); Судьи (обычно носит пренебрежительный характер).

Стереотипы: Зловещая монахиня или уличный проповедник грядущего апокалипсиса; исповедник или благочестивый студент-евангелист; помешанный отщепенец, церковный сторож или ночной смотритель в приюте; служащий из среднего класса, принадлежащий к секте Сошествия Святого Духа, или сиделка; старомодный поклонник BDSM, чопорный холостяк средних лет или старая дева из церковного прихода; расклейщик афиш или раздающий листовки; «переродившийся» серийный убийца, библиотекарь.

Когда мы находимся у власти: Благословенные обрели невероятную власть в некоторых частях света: Риме и Ватикане, Солт-Лейк-Сити, Сеуле и в ряде областей американского Юга. В этих городах длань в бархатной перчатке сделана из самой прочной стали. Проповедники Лонгина создают кровавые связи и порой в таких предместьях почти все вампиры обращены в рабов Епископа. Но даже в таких местах мы, пусть и неискренне, выражаем преданность временному правительству Сородичей. Это князь, принадлежащий либо ковенанту Инвиктус, либо (чуть реже) - к Картианскому Движению. Тем не менее, зачастую это всего лишь марионетка Благословенных, подписывающая своим именем распоряжения и приказы. Как любит говорить Епископ, Ланцеа Санктум не повелевают - они вежливо требуют. Командовать – дело временной власти, стезя Благословенных – советовать.

Когда мы в беде: Христианство, переживая закат, пышно расцветает во времена гонений. Города, в которых наша власть наиболее слаба, отличаются либо тем, что наша паства подвергается преследованиям (например, как это происходит в Пхеньяне или Абу-Даби), или просто очень малочисленна из-за светского характера места (в случае со Стокгольмом или Таллином). Тем не менее, именно там крохи Благословенных наиболее самоотверженны. Мы ревностно сохраняем тайну, отделены от других ковенантов и ведём скрытую войну против более могущественных вампиров. Копье возвращает смертное стадо и защищает их от тех, кто может навредить, безжалостно обрушивая месть на притесняющих. Припертые к стенке, Благословенные обретают истинный смысл бытия. Сталкиваясь с угрозами, мы свято верим, что выполняем мрачную волю Господа.

Ордо Дракул

Отступники

«Я плюну Богу в глаза. И он позволит это сделать».

«Самый захватывающий момент пребывания в Гнезде Дракона – никогда не знаешь, что будет дальше» - говорю я.

Ричард «король-самозванец» смотрит на меня, подняв одну бровь под небрежной челкой. Усмешка, типичное выражение его лица, медленно сползает с губ. Мне чем-то нравится Ричард, но у него есть одно плохое качество - он новенький и поэтому немного эксцентричен. Все эти бесконечные вопросы: «Теперь мне дадут новое тайное имя? Когда меня научат чему-то крутому?» Слишком прямолинейный. Настолько, что может проболтаться. Поэтому, господин Когайон решил, что пришло время отвести его в Гнездо. Посмотрим, из какого он теста.

«Что-то пошло не так, Френсис?» - спросил он.

«Я смотрю, ты не впечатлён».

«Это спортивно-досуговый центр».

Ричи-Ричи, какой ты ещё наивный и неопытный. Да, это досуговый центр. Совету округа пришлось закрыть его из-за рака бетона¹, почти полностью поразившего все внешние стены, а также из-за несчастного случая с 55-летней леди, убитой упавшем на голову куском потолка в тот момент, когда она шла на второй круг на гребном тренажере.

Ах, если бы она знала меру...

Здесь нет света. Как ни странно, за три месяца, что закрыт центр, никто так и не удосужился вывезти спортивное оборудование. Оно просто осталось гнить в пустом зале. Некоторые металлические детали уже начали ржаветь по краям. Инвентарь покрыт слоем пыли, испускающим запах затхлости. Кажется, будто это место заброшено уже несколько лет. Похоже, Рич даже не представляет, насколько это важно. Мне кажется, он ничего не видит дальше своей глупой растрепанной чёлки. Но здесь нет ни единого паука, ни одного жука, ничего живого.

Я провел пальцем по беговой дорожке, оставив бороздку в прилипающей к коже пыли. Когда я отнял руку, её пронзил разряд статического электричества. Я вскрикнул. Надеюсь, Ричи этого не слышал. Скорее всего, нет. Он Вентру, почти глухой. Я посмотрел вокруг, пытаясь сделать вид, что ничего не произошло. Но вдруг что-то заметил.

«Эй!» - воскликнул я, все еще потирая палец, - Ты это видишь?»

«Нет».

Я забыл. Он не видит в темноте настолько же хорошо, как я. Мне пришлось зажечь фонарик и направить его на стену. Граффити: четыре наклонных линии под своеобразной подковой, нарисованной вверх баллончиком. Мы медленно приблизились.

«Ты знаешь, что это значит?» - спрашивает Рич.

«Это знак на стене, - отвечаю я. - Сигнал».

«Ну хорошо, - нетерпеливо вмешивается Ричи. - Кому он предназначается?»

«Понятия не имею, - возражаю я. Но разве ты не чувствуешь силу, разлитую в воздухе? Электричество? Энергию? Волосы встали дыбом на загривке. Будто двигаешься через густой... джем».

«Джем... понятно».

Я отлично справляюсь. Рич просто пялится на меня, остановившись посреди разлагающегося спортивного инвентаря, от которого исходит такая потрясающая энергетика, и не имеет ни малейшего представления, что происходит.

¹ Рак бетона – разрушение железобетонных конструкций вследствие неправильной эксплуатации.

«Я даже не знаю, что мы здесь делаем!» - раздражается он.

«Что ж, это своего рода приветственная речь. Чтобы понять, что именно нас здесь ждет. У меня конечно есть определенные мысли, но прежде всего нам нужно выкурить несмысленщика из укрытия. Позволь ему сделать свою работу. После этого мы решим, будет ли это место полезным».

Я слышу шаги прямо над нами этажом выше, чувствую запах озона и сухого тлена. Я почти вижу существо или его очертания. Даже накопившаяся за целый месяц паутина рассыпается в прах, когда оно проходит мимо, оставляя за собой шлейф затхлости и смертоносного духа.

Они не просто так зовут меня Королевой Глаз. На самом деле, меня так не называют. Я и есть – Королева Глаз.

«Погоди-ка, что ты подразумеваешь под «выкурить»? – Ричу не удастся закончить предложение. Я уже растворился в тени, скрылся из виду. Вместе с и без того непрочным потолком на него обрушивается кто-то большой и тяжёлый. Это неизвестное создание искрится от электричества. У него могучие крепкие как кирпичи кулаки, украшенные металлическими элементами и заклёпками. Мёртвая плоть, которая не до конца умерла. Следует бессвязный рык и звук разрываемой плоти.

На это неприятно смотреть, но я здесь именно для этого. Рич, слава богу, старается изо всех сил. Мы выманили нынешнего хозяина этой дыры, чтобы поиграть и заодно решить вопрос с нашим самозванцем, который... и вправду не достоин титула «короля».

Не везёт тебе, Ричи.

Почему вы желаете присоединиться к Ордо Дракул: Вы хотите перехитрить смерть и сделать это *правильно*. Считаете, что можете быть лучше. Еще при жизни вы жаждали стать вампиром. Вы верите, что такое существование может быть прекрасным, и ищете верный способ. Стремитесь снова примкнуть к живым, но стать намного обычного смертного. Вы находите мир оккультизма пугающим. Бойтесь того, кем можете оказаться.

Картина в целом: Мёртвый ученый, проводящий эксперименты над людьми, вервольфами и феями в стерильной белой лаборатории. Оккультный археолог, пробирающийся среди могил устрашающих древних тварей. Пугающе убедительный проповедник, подталкивающий учеников на хирургические операции и перекраивание собственных тел. Культисты в полном облачении, чьи ритуалы зависят от ангельских жертвоприношений. Все они – Ордо Дракул. Они – Орден Дракона, дети самого Дракулы.

Они дают друг другу мистические имена, проводят странные церемонии, поощряют создание подземных бойцовских арен, основывают культы и исследуют места, в которые проникать не следует. Ордо Дракул знает о потаённом мире больше, чем любая другая группа вампиров. Несмотря на то, что они всегда раскрывают друг другу полученные сведения, у них в руках все равно остается источник знаний и опыта, гарантирующий, что другие ковенанты будут стремиться держать Ордо Дракул при себе.

Подобно Ланцеа Санктум, самозванные Драконы стараются овладеть знанием, рискуя в поисках древних текстов и артефактов. Но если Благословенные собирают информацию, чтобы хранить её или уничтожить, Ордо Дракул, следуя указаниям своих хладнокровных лидеров, которых они называют *Когайонами*, занимаются этим исключительно из соображений применения, невзирая на всю опасность. В этом весь смысл. Никакое знание не остается в стороне. Преследуются четко обозначенные цели: улучшение состояния вампиров, накопление сверхъестественной силы и свержение Бога.

Подобно Благословенным, вампиры Ордо Дракул учат неофитов, что вампирами им повелел стать Бог. Но в их глазах это делает его врагом. Они плюют в лицо божественной несправедливости. Бог дряхлеет – вот, что они говорят. Бог безумен и его нужно сбросить с трона. Орден готов сам вступить в противоборство с ангелами, чтобы ослабить Его длань над Проклятыми. Цель – жизнь. Но не обычное человеческое существование, а жизнь бессмертного, для которого открыт как вечный путь, так и конечный. Духовные науки (Кольца Дракона), которым обучает Орден, не справляются с этой задачей целиком. Это только начало. Сделать первый шаг на пути трансцендентности уже достаточно.

А что потом? Что произойдёт, когда вампиры избавятся от Проклятья и останется только сила? Удается ли им преодолеть голод? У Ордо Дракул пока нет ответов на эти вопросы. Но они стремятся найти их. Когда это будет сделано, Драконы посмотрят в небо и плюнут Богу в лицо.

Откуда мы: Дракула. Он был первым Когайоном Драконов. Ему приписывают создание *Ритуалов Дракона*, зловещий гимн бессмертию, который и сегодня в обращении у Сородичей. Ордо Дракул взяли его имя, даже не спросив разрешения. С другой стороны, это бы противоречило его учению.

Ни один вампир не знает, каким он был. Кроме Ритуалов, известно только, что когда-то он был Владом Цепешем, Колосажателем и героем Валахии. Ночью на закате 1476 года и его третьего правления, окруженный убийцами, он проклял их и Бога. И Бог услышал Дракулу. В эту ночь он стал вампиром, не подчиняющимся никому, самым знаменитым из выходцев с того света.

Наши порядки: Мы, вампиры Ордо Дракул, стремимся к эволюции, а Кольца Дракона – всего лишь один из способов этого добиться. Некоторые говорят, что мы извлекаем на свет тайны, которые лучше было бы не тревожить. Мы же отвечаем, что единственные открытия, которые нас не интересуют – те, что при использовании ведут к смерти или уничтожению исследователя. Но как иначе узнать, что будет, если не попробовать?

(Не так давно Епископ Благословенных в Лондоне обвинил Драконов в возрождении Сов. Когайон туманной столицы улыбнулся и не стал этого отрицать).

Странно, но Когайон уверенно правит Драконами. В то время, как все прочие ковенанты раздираемы внутренней борьбой за власть, старшие представители Ордо Дракул пытаются чуть ли не всеми силами избегать высшей чести, воспринимая титул Когайона практически как наказание. Вампиры других ковенантов искренне этого не понимают. Но даже самые активные властители Ордо Дракул находят своё положение тягостным и, в конечном счете, медленно сводящим с ума.

Жизнь неопита Драконов состоит из постоянных испытаний. Старейшины отправляют молодняк на поиски артефактов и текстов, пока до них не добрались Благословенные. Иногда новичков ставят в опасные ситуации просто, чтобы посмотреть, как они справятся с давлением. Именно они зачастую первым входит в так называемые «Гнезда Драконов», места силы, существующие в бесчисленных вариациях. Обратни, маги, феи, призраки, духи, ангелы и другие создания преднамеренно или случайно создают пространства, в которых концентрируются сверхъестественные силы этого мира. Нам не всегда удается извлечь из них пользу. Однако, если мы находим такое место, грех не попытаться. Порой, если неопит нас разочаровывает, визит в «гнездо» может стать для него последней экспериментальной точкой для решения, стоит ли вообще тратить на него время.

Всё это значит именно то, что, хотя Драконы многого не знают о сверхъестественных силах, они все равно подкованы в этом вопросе больше других. Тем не менее, ещё больше знания Орден интересует практика. Мы постоянно вмешиваемся в опасные ситуации, поскольку продвижение по пути совершенствования стоит риска.

Прозвища: Отступники (внутри ковенанта); Драконы, Орден (или Орден Драконов за пределами ковенанта).

Стереотипы: Безрассудный археолог, харизматичный лидер группы изучения оккультных наук, участник подпольных турниров по боям без правил, бесчувственный врач, изворотливый писатель или неудавшийся самоубийца.

Когда мы находимся у власти: Из пяти основных ковенантов, Ордо Дракул с меньшей вероятностью будет управлять сообществом Сородичей. В малочисленных областях, где лидерами являются Драконы, Когайон обычно ведёт политику невмешательства в интриги других ковенантов. Это происходит не потому, что Орден слаб, а скорее из-за незаинтересованности в том, что приводит к соперничеству. Князь из стана Драконов (или *Воевода*, если он предпочитает сохранять верность традициям) зачастую - самый сильный и наиболее магически одарённый из всех вампиров данного сообщества. Он вполне способен справляться с ассасинами и врагами, не прибегая к чьей-либо помощи. Его просто не заботит, *почему* у него вообще есть враги. Это сводит с ума лидеров других ковенантов, которые бьются в бессильной ярости, делая сообщество с лидером из Ордо Дракул потенциальной точкой кипения.

Когда мы в беде: Драконы воспринимают обстоятельства, когда они подвергаются гонениям, чуть ли не с оживлением. Всё, что Ордену удалось пережить, сделало нас сильнее. Мы эволюционировали. Попытайся столкнуть Дракона в пропасть, и вскоре он поглотит тебя.

VII

Единственные, кого мы боимся. Писание, начертанное на стене¹.

Мёртвый Лейтенант оправдывается из всех сил. Лицо находится в тени, но лампа освещает стол, за которым он сидит. Он достает из ящика папку, бегло её просматривает, разбирая фотографии и документы, и перекладывает их в начало.

«Факты, факты. Вам нужны чертовы факты, а всё, что у меня есть – лишь домыслы. Ну хорошо, вот вам голые факты».

«Факт первый. В последнее время это случается чаще и чаще. Хочу отметить, что Балтимор, по большому счёту, – не такой уж старый город. Но что-то происходит, да ещё и с завидным постоянством. Жертвами становятся вампиры. Убивает их что-то, что должно иметь сходную природу, но все обычные подозреваемые и старые обиды не имеют с этими происшествиями ничего общего. Но это определённо Сородичи или кто-то на них похожий. Они творят вещи, на которые не способны простые смертные. Пробираются туда, где человек не выжил бы. И просто размазывают наших людей по стенке».

«Факт второй. Никто никогда не предчувствует их появление. – Он откидывается на спинку стула, подталкивая ко мне досье. – Все эти атаки объединяет одно: у жертвы нет ни малейшего подозрения о преследовании. Никакой чёткой схемы. Северные, восточные, западные районы. Богатые предместья, бедные. Ни единого намёка!»

«Третий факт. Единственная причина, по которой мы зовем их Семеро - потому, что они оставляют визитную карточку, размазывая по стенке очередного несчастного ублюдка».

Он показывает фотографию. На ней изображена стена в каком-то обшарпанном загородном доме. Рядом лежит скелет в новеньком деловом костюме: несколько клочков гниющей плоти на костях, череп отделили от тела и аккуратно поставили на абжур. На стене кровью начертано три символа – V, I и I. Римское число семь. «Не арабская, а всегда только римская семёрка. Мы видим знак и думаем о числе, но он может означать что-то иное, что угодно. «Вампиры в пламени преисподней» (Vampires In Inferno) или «опрометчивый побег жертв» (Victims' Inadequate Escape), например.

«Последнее слово начинается с другой буквы» - замечаю я.

«Иди к черту! - говорит он прямо. - Суть в том, что это может означать что угодно». Лейтенант возвращается к теме разговора.

«Четвертый факт. Они не разговаривают». Лейтенант находит показания свидетеля. Кажется, будто он собирается прочесть мне их вслух, но не делает этого, вкладывая бумаги обратно в папку. «Итак, был всего один парень, Гасси Вимс, мутный засранец. Ему не посчастливилось быть в кампусе Джона Хопкинса, когда всё произошло. Он поклялся, что видел тех, кто обезглавил Отца Эндрю. Он утверждает, что был там, когда эти ублюдки подошли и остановили его. С минуту они просто стояли и молчали. Не произнесли ни единого, мать его, слова. Впрочем, как и сам Эндрю. Мерзавцы разорвали его на куски, а жертва не сделала ничего, чтобы их остановить».

«Пятый факт. Если видел их - считай, что уже труп. На следующую ночь после того, как Гасси заверил меня, что он в порядке и Семеро его не заметили, мы нашли расчленённое тело. Все части были сожжены: пять небольших кострищ, кроме головы, а на стене сквота красовалась большая римская семь. Прощай, Вимс».

«Факт шестой. Кроме Вимса, у нас нет других зацепок. По крайней мере таких, из которых можно было бы сделать какой-то вывод». Он швыряет листы бумаги один за другим. «Священник из Благословенных, проститутка из Аколитов, коп Нерис из муниципалитета – никакой явной связи».

Мёртвый Лейтенант делает паузу, сложив пальцы домиком. Освещены только его руки.

«Седьмой факт. И он показывает, насколько внимательны мы должны быть к незначительным деталям. Каждое убийство группой Семи происходит спустя 72 часа после подтверждённого появления Сов. Жертвы никак с ними не пересекаются. Это может быть всего лишь совпадением, а может иметь взаимосвязь. Единственная закономерность, которую удалось проследить».

¹ Дурное предзнаменование (библ.)

Я наклоняюсь, чтобы поближе рассмотреть материалы, но он захлопывает папку прямо перед моим носом и убирает её быстрее, чем я успеваю произнести хоть слово.

Разговор окончен.

Причины, почему вы можете присоединиться к VII: Они безумны. Их моральные принципы не допускают существования вампиров. Их что-то контролирует, поэтому они не осознают свои действия. У них есть цель и приказы. Ими движет древняя затаённая злоба. Они боятся чего-то еще более ужасного, чем Сородичи.

Картина в целом: Они - вампиры, преследующие себе подобных. За ними тянется дорожка из останков Сородичей, уничтоженных всевозможными способами. Они всегда оставляют знак на месте убийства, располагая его на самом видном месте: стене, экране или клочке бумаги. Он состоит из трёх символов, составляющих римскую цифру семь. И это всё. VII – предмет слухов, передаваемых тихим шёпотом, а также пугающих домыслов. Страх семерых – вот, что объединяет все пять великих ковенантов.

Кажется, между VII и Стрикс существует некая связь. Когда приходят Совы, жди скорого визита охотников. Но в чём же суть? Они служат Совам или преследуют их? Являются ли VII инструментом истребления вампиров или их единственной надеждой на спасение от таинственной жутко уходящей гибели?

Откуда они: Происхождение VII остается тайной. Лежат ли их истоки в древности или новейшем времени? Относятся ли они к временам Древнего Рима или являются новым феноменом? Никто не может сказать с уверенностью. Сквозь Какофонию просачиваются семь слухов. Любой из них может оказаться правдой. Или больше одного, или ни один...

Они не ведают, что творят. Каждому вампиру VII основательно промыли мозги. Они охотятся в постгипнотическом трансе, наложенном по каким-то неявным мотивам, по затерянным в веках причинам. Любой Сородич может быть одним из них, даже невольно. *Ты* можешь быть одним из них.

Их сознание и души разобрал на части и собрал заново Бог-Машина, и теперь они служат инструментом по исправлению мира, уничтожая или похищая себе подобных как заводные трупы-марионетки, чтобы они тоже стали безмозглыми разрушителями. Только Богу-Машине известно, почему одновременно в одном месте существует только семеро, или почему они оставляют свою метку.

VII находятся под предводительством проклятого клана: князей города, разрушенного гневом Господа, поразившего мёртвых еще во времена Ветхого Завета. Они стремятся вернуть в глазах Бога богатства давно утраченного оплота. То, что выглядит как римская цифра семь, на самом деле – символ из навечно забытого алфавита, знак утраченного клана.

Это вампиры, чудесным образом избежавшие власти Стрикс (возможно, благодаря какому-то ритуалу, известному только VII). Теперь они охотятся на Сов, их слуг и соратников. Поскольку Сородичам не известно, кого именно Стрикс поразили своей магией, жертвы VII кажутся случайными. Но их тщательно отбирают.

Они принадлежат к мистическому культу (сокращённое название – VII), владеющему могущественной формой магии крови. VII предлагают Сородичам элементарный выбор: присоединиться или умереть. Вступление в их ряды влечёт за собой жуткие последствия. Возможно, придется даже пожертвовать душой.

В Средние Века жил-был один король, преданный Сородичами. Он породил семь семей, которые сами стали Проклятыми, чтобы иметь возможность преследовать и уничтожать вампиров. Кто знает, что они сделают, если когда-либо преуспеют?

Они не настоящие вампиры, а скорее их сверхъестественные двойники, призрачные существа, возможно, порождения или рабы самих Стрикс. Они – отражения самих Сородичей. У каждого вампира есть своего рода двойник, которого нужно уничтожить, после чего он сам перестанет существовать. Одновременно существуют только семеро.

Их порядки: Они охотятся беззвучно. Каким-то образом добыча тоже становится жертвой их молчания, будто это какая-то ловушка или проклятье. Кажется, им вовсе не нужно общаться.

Если VII преследуют добычу более одной ночи, они не подают виду, потому что уверены – жертва даже не догадывается об их присутствии. Гораздо страшнее сознавать, что им требуется всего одна ночь, чтобы достичь цели. VII не предупреждают о своем визите.

Три символа, «VII», которые находят на видном месте подле останков несчастных, - зачастую единственное указание на их причастность.

Не всегда убийствам предшествуют свидетельства о том, что кто-то видел Стрикс. Но большинство расправ происходит после их появления.

Будучи охотниками и солдатами, эти вампиры отличаются спокойствием, работоспособностью и видимым бесстрашием, что ещё дальше отодвигает их от активистов Картианского Движения или загнанных Аколитов. Никто и никогда не видел вампира VII в ярости.

Учат ли VII своих охотников магии крови? Иногда находят доказательства проведения ритуалов: странные объекты, следы магического круга, другие вещи, что позволяет предположить наличие чародейской системы, неизвестной другим ковенантам.

Кажется, что вампиров VII не заботит то, что с ними произошло. Должны ли они самоуничтожиться по завершению миссии? Считают ли они себя иными?

Прозвища: Падшие Князья, Преданные, Мудрецы, Система, Гнев Господень, Трубы Апокалипсиса или Самозванцы.

Когда они у власти: VII не приходят к власти. Если перевес на их стороне, вампиры просто исчезают один за другим. И вскоре не остается никого, даже VII.

Когда они в беде: Если у вампиров VII неприятности, никто об этом не узнает. Они истребляют Сородичей и растворяются. Удачливый и любопытный неофит может попытаться выяснить, почему так происходит, - или пополнить их ряды. Но до тех пор то, откуда они приходят и куда исчезают, остаётся тайной.

Сломленные ковенанты

Ковенанты переживают взлёты и падения. Так было со времен Камарильи, первого и возможно величайшего из всех сообществ вампиров, распавшегося XVI столетий назад. О Камарилье сказано уже очень много. Её дело живет в лице Инвиктус и Ланцеа Санктум, приложивших руку к падению этого ковенанта.

Мало какие формации смогли протянуть дольше нескольких веков. Теперь они - история во всех смыслах, но некоторые осколки все еще живут. Ужасы, которые пришлось пережить, даже теперь имеют значение для любопытных или невезучих неофитов. Некоторые ковенанты существуют только в слухах. Несмотря на то, что доказательства их существования найти сравнительно просто, кто знает, так ли это на самом деле?

Жди, пока они сами тебя найдут, и - возможно, узнаешь истину.

Легион Мёртвых

Легион Мёртвых зародился еще во времена Камарильи. Но правительство вампиров изжило себя, а большинство, принадлежавших военному крылу этой организации присоединились сначала к Ланцеа Санктум, а позже – к Инвиктус. Но Легион, Зловещий Батальон, продолжил существовать независимо. Он был порождением иного толка, банда наёмников, чьи руки всегда по локоть в крови, кровососущие головорезы, ассасины и убийцы, процветавшие среди хаоса мрачного средневековья. К IX столетию, кредо Батальона гласило: «процветай или умри».

Когда работаешь на самого крупного игрока, риска не избежать. После лавины предательств, массы изменений и взяток, доверие, которое им удалось завоевать, улетучилось как дым. Последователей Легиона Мертвых истребили одного за другим. К XII веку их совсем не осталось.

Даже теперь в музеях все еще можно обнаружить осколки их наследия: сохранившийся чудесным образом меч, возрастом в тысячу лет, скрывающий в себе неизвестное заклятье; покрытый ржавчиной доспех, сокрытый в склепе, населенном жуткими озлобленными жертвами своего владельца; целые сундуки проклятых монет, оставленных ведомыми жадностью солдатами Зловещего Батальона, ожидающих того, кто найдет их и освободит, всё еще жаждущих крови, славы и богатства.

Висельный столб

Можно сказать, что закат средневековья стал для мёртвых золотым веком. Чума и войны прокатились по Европе и Северной Африке. Люди скрывались во тьме, сбиваясь в группы, практически не перебираясь с места на место. Дороги и леса таили множество опасностей. Рассказы о зловещих явлениях, с которыми можно было столкнуться на одиноких тропинках севера, не были редкостью. Правда крылась в существовании свободной группы, которую порой называли Висельным Столбом. Они любили лакомиться кровью одиноких путников. За плату «висельники» соглашались беспрепятственно пропускать других вампиров. Секретные укрытия, где Сородичи могли бы спрятаться в светлое время суток, предпочитали устраивать подальше от цивилизации. Висельный Столб наладил линии связи на таком уровне, что это сделало возможным существование ковенантов.

По мере того, как карта все активнее избавлялась от белых пятен, путешествовать стало проще, очертания границ оформились и стали лучше охраняться, а мир Сородичей, напротив – сжиматься. Мёртвым стало трудней перемещаться. Достигнув в XVI столетии своего расцвета, Висельный Столб стал медленно деградировать. Последний вампир «висельников» встретил окончательную смерть в 1892 году.

Тем не менее, для тех, кто умеет распознавать тайные знаки и древние символы, все еще остаются укрытия в диких дебрях, где Висельный Столб позволял останавливаться путникам из Сородичей. Но, кто знает, что ещё ожидает в их глубинах?

Крестовый Поход Детей

Сородичи – все, у кого остается хоть капля человеческой совести – не осмеливаются дарить объятье истинно невинным созданиям. Но так было не всегда. На протяжении почти пяти веков, между XII и XVIII столетиями, исключительное право обращать невинные души принадлежало Крестовому Походу Детей. И наоборот, если случалось, что кто-то дарил кровавый поцелуй ребёнку, во многих сообществах Первая и Вторая Знать выносили решение вернуть его заботам Крестового Похода.

Дитя, ставшее монстром, представляло собой поистине жуткую картину: лишенное права на взросление существо, страдающее от недостатка зрелости для того, чтобы противостоять физическим и духовным ужасам жизни в форме

вампира. Эти мёртвые крохи заботились о себе подобных, охотясь на впавших в безумие братьев и сестер и сопровождая этот акт жутким монотонным пением. Спустя некоторое время многим Инвиктус и Ланцеа Санктум стало очевидно, что основы Крестового Похода Детей подорваны их состоянием, которое взрослые Сородичи никогда не смогут до конца постичь. Крестовый Поход тщательно скрывал преступления безумных маленьких солдат, входящих в их ряды. Дети заключали зловещие сделки с Совами.

Велась травля. Сверхались ужасные вещи. Сейчас Крестовый Поход Детей стерт с лица земли. Ничто не напоминает о них, кроме редких туманных воспоминаний старейших Сородичей, горстки писем, да единственной книги, согласно подписи, опубликованной в XIX веке. Но сгинули далеко не все. Некоторые все еще спят в отдаленных одиноких убежищах: на заброшенных чердаках, в переходах старых канализаций, в уединённых пещерах. Если жуткие печальные дети дьявола пробудятся, они могут снова попытаться осколок за осколком возродить традиции и отправиться в Крестовый Поход Детей.

Десятый Хор

Если Десятый Хор и существовал за пределами передаваемых из уст в уста легенд, правдивость которых с излишней настойчивостью отрицали некоторые Благословенные, всё равно осталось слишком мало доказательств их деятельности.

Елизавета, Чумная Монашка, иногда рассказывает о некоем братстве вампиров. Они верили, что с самой зари их существования голодная смерть – это проклятье Господа, поэтому духовенству следует жестоко мстить. Между XVII и XX столетием Хор разработал свою систему Магии Крови, позволяющей вампирам общаться с высшими созданиями, ангелами и демонами. Они пили кровь ангелов и искали способ уничтожить Бога.

Другая легенда, которую поведал одному неопиту Ефраим Тенч, рассказывает о Чудовище Аттоксетера. Это история о том, как то ли вампир подарил Объятье ангелу, то ли он сам стал ангелом-кровопийцей (память подводила Ефраима). Имело ли это символический смысл? Имел ли Десятый Хор дело с метаморфозами? Существовал ли он вообще?

Последний, кто слышал о Хоре, погиб при бомбардировке Лондона.

Если бы всплыл на поверхность какой-то дневник или гримуар, содержащий идеи и достижения этих мертвецов-богохульников, какую бы ценность он представлял? Кто (или что) не остановилось бы ни перед чем, чтобы им завладеть?

Существует ли Десятый Хор и поныне?

НЕТ ЦЕРКВИ В ДИКОМ МИРЕ

ЧАСТЬ II

ПОНЕДЕЛЬНИК

Эди

Кролень, Джеф, Кейти Круэл и я собрались вокруг предмета своих желаний. Воздух был натянут, как гитарная струна.

Видишь ли, планируя налет, мы не думали, что всё зайдет так далеко. Мы распределили, кто подстережёт машину сопровождения, кто избежится от охраны, а кто вскроет грузовик как скорлупку, заберёт сумку и испарится (предполагалось, что это буду я). Мы беспечно думали, что внутри он будет один.

Мы следовали по дороге за каким-то старым толстозадым минивеном по направлению на юг, в край конопляного молока и душистого натурального меда. Деньги небольшие, но невелик и риск для компании детишек. Кейти легко оставит им на память парочку кошмаров и в следующий раз они дважды подумают, прежде чем отправиться в путь ночью. Инструкции были предельно ясны – никаких важных шишек, никаких повреждений местной инфраструктуры, никаких подозрительных смертей. Собрать сливки, продать добычу где-то на стороне и выждать пару недель, прежде чем снова идти на дело.

Несмотря на клыки, у Джека по-прежнему довольно миловидное личико. Он может сыграть плохого «одинокого незнакомца-потеряшку». Поэтому он уходит первым, стараясь выглядеть замёрзшим и напуганным, эдаким «приятель, не подкинешь 10 центов». Но лицо, которое медленно появилось из-за тонированного стекла фургона было злобным и серым в лучах лунного света. Джеф и Кейти были заняты слежкой за почетным караулом, продвигавшимся вглубь пустыни. Поэтому, когда кто-то окровавленный бесшумно выскочил из задних дверей, я оказался ближе всех, чтобы сыграть отведённую роль. И в какой-то момент всё вышло из-под контроля.

*Никто из нас не ожидал этого или того, что все мы почувствуем до боли знакомых запахов. **Боже, папаша, попридержи коней!** В стандартной ситуации, я бы ощутил привычную боль от выстрела, но здесь сыграл элемент неожиданности. Я, не думая, врезал молодчику. Наш план полностью раскрыли, поэтому я решил открыть фургон и проверить, нет ли там ещё кого-то из семейки. И если получилось так, что, забираясь внутрь, я наступил на чью-то разбитую физиономию, никто и не подумает сказать хоть слово.*

Я почувствовал ещё два выстрела в грудь и отбросил излишнюю осторожность, Зверь не вернётся. Возможно, я кричал, задыхался или пел соловьем, потому что Джек просунул голову сквозь тяжелые шторки как раз тогда, когда я вытирал руки от крови. Вернее, он смотрел куда-то сквозь меня. На сотни завернутых в чёрный пластик брикетов, которые я забрызгал внутренностями людей, скорее всего ранее работавших на моего отца. Что по-своему мне неприятно.

Фургон с героином не входил в наши планы. Этот день сулил обернуться большими неприятностями.

Кейти заставила меня закопать трупы, что было справедливо, и мы сбежали.

ГЛАВА II ВСЕНОЩНОЕ ОБЩЕСТВО

«Ты или охотник, или дичь. Или действуешь или устало плетёшься сзади.»
Ф. Скотт Фицджеральд, «Великий Гэтсби»

Как ты тут оказался?
Местных здесь нет.

Все они прибыли с наилучшими намерениями и паршивыми целями. Явно повернули не туда на пересечении Девятой и Хеннепин. Ужин ждет где-то там, где ТУПИК пожирает дорогу. Неоновая вывеска гласит: КРУГЛОСУТОЧНО. Внутри – лица и души, давно ушедшие в небытие. Некоторые кажутся отдалённо знакомыми. Подобно одной из тех картин, изображающих старые мёртвые архетипы: Мэрилин, Элвис, Богги.

Внутри все смеются и улыбаются, потому что всегда знают, как устроить движуху. Жидкий латекс стремится заполнить всю форму, они устроены так же. Все заняты напитком, составляющим ужин. Они приходят сюда каждую ночь, стоит только солнцу скрыться за острым как бандитская «розочка» краем горизонта. Небо превращается в красный колдовской котёл, а горячий воздух медленно остывает как наполненная ванна, про которую напрочь забыли. День на исходе знает, что они придут. Всенощное Общество.

Старые сказки проникновенно повествуют о страшящихся солнца мёртвых, скрывающихся в отдалённых тёмных уголках. Вероятно, но лишь предположительно, вампиры лишь забавляются, давая фору дневному свету. «Ты прячешься, а я посчитаю до сумерек».

Добро пожаловать! Свободное местечко найдётся. Как и всегда.

Потребности

Представьте такую картину: есть человек, испытывающий жажду, стакан воды и что-то между ними. Получается захватывающая драма. Потребности требуют удовлетворения.

Вампиры – завораживающие существа. И не только благодаря чуждой природе, но ещё и потому, что их мотивы знакомы каждому. Мы понимаем, что это такое. Испытывали жажду. Все знают, откуда приходит тьма. Это мы.

Зверь притягивает желания. Вампир представляет собой великолепный вихрь стремлений. Все его запросы не получится удовлетворить никогда. Но в этом и кроется интрига.

Есть ты и стакан воды. А между вами – амфетаминовый угар.
Да будет жажда!

То, кем я стал

Всё такая же ночь. Наступили вечерние сумерки, но я всё ещё чувствую жар городских улиц и горько-сладкий привкус сентябрьской меланхолии. Давным-давно в одну из подобных ночей мы дали друг другу обещание. Мы оба были детьми и болтали ногами в воздухе, расположившись на краю пожарной лестницы, прямо над вечностью.

«Если случится невероятное, и кто-то из нас станет вампиром, он обязательно должен будет обратиться к другому, - сказала она. – Обещаешь?»

Я согласился. Глупый, необдуманный ответ. Но в нём скрывалась такая непреодолимая сила, которую имеют только обещания, данные в юности. Один укол булавки – и мы обменялись кровавыми отпечатками больших пальцев, на мгновение прижав их к карточкам для записей, испещренным пометками к тесту по биологии.

Неугомонные, мы чувствовали давление моральных принципов. Всего лишь оцутить вкус. Мы знали, что никогда не вырастем. Обещание стало демонстрацией нежелания смириться с неизбежным. Мы ласкали друг друга как маленькие нетерпеливые и неуклюжие майские жуки, в полёте врезающиеся в залитые солнцем стены.

Но время неумолимо, а жизнь всё портит. Мы потеряли связь. Кроме того, и смерть тоже - та ещё сука.

Сегодня я обнаружил, что воспоминание об отпечатке пальца на школьных черновиках невыносимо маячит на задворках мавзолея моей памяти. Я потрогал языком кровавую отметку её пальца и снова перенёсся в тот день. Небольшой приёмчик из арсенала ниндзя социальных сетей – и вот он, адрес.

Я вприпрыжку спешу по улице. Ностальгия нарастает как снежный ком. Возможно всё! Безрассудно хранить глупое, невозможное обещание. Издевательски выставленный средний палец, адресованный их глупой Пляске и голодным небесам.

Взбираюсь по пожарной лестнице и стучусь в окно.

Она вздрагивает от неожиданности в то время, как я проскальзываю внутрь. Называю её по имени, а она произносит моё, но уже с вопросительной интонацией. Никаких незапланированных всплесков эмоций. Я показываю карточку и произношу всего одно слово: «Обещание!» Мне под силу его выполнить, скрепить пунцовыми антиоксидантами, не взирая на любые свободные радикалы.

В замешательстве она роняет листок и отступает назад. Даже не вспомнила. Я кусаю её, подхватывая в полете, потому что она падает в обморок, одновременно пытаясь извиниться. При свете замечаю мелкие морщинки в уголках глаз, а задравшаяся футболка не скрывает растяжек. Где же моя девочка? Снова впиваюсь зубами в шею и делаю глубокий глоток. Это безумие и глупость, но голос внутри шепчет, что тем самым я высасываю жизнь, а значит – могу поглотить все годы между прошлым и настоящим. Я исследую её глубины и добираюсь до самого дна, чтобы констатировать: девочки больше нет.

Я вглядываюсь в размытый силуэт собственного лица, отражённого в зеркале. Сколько прошло времени? Мне больно, но я пытаюсь собраться с мыслями и продраťся сквозь мутный осадок. Постепенно взгляд проясняется. Я вижу залысины и двойной подбородок. Когда это случилось? Куда делся похожий на Байрона сухопарый мальчик?

В соседней комнате заплакал ребёнок.

Собственная тень смеётся надо мной. Венди мертва, а я – не грёбанный Питер Пэн.

У Проклятых существует целая иерархия потребностей. Они начинают с малого, становясь на четвереньки и отчаянно слизывая грязную похоть из сточных канав. Их совершенно не заботит, что кто-то увидит, как ты портишь лучший выходной наряд.

Вампирам нужна кровь и убежище точно так же, как смертным нужна пища, кров и даже любовь.

Кровь

Все упирается в неё. Выбирай любую дверь. Не важно, какую именно. В этой жуткой комнате смеха все коридоры ведут к залу пропитания.

Как и всем прочим существам, вампирам нужна еда. Они жаждут крови живых. Голод мёртвого куда мучительней человеческого. Если вампир возьмётся истязать себя и перестанет кормиться, то впадет в торпор – долгий сверхъестественный сон.

Кровососы прекрасно адаптировались. Когда они готовы преступить к трапезе, появляются клыки. Стоит каплям вампирской крови попасть в рот – и жертва начинает испытывать сильную эйфорию. Как, впрочем, и при самом укусе. Сородичи называют этот акт Поцелуем. Взаимная любовь и вожделение. Сродни той сексуальной связи, что не несёт ничего хорошего, но в которую кидаешься с головой. Она нарушает закон, вступает в противоречие с благоразумием и выходит за границы чувственности. Потом наступает эмоциональный пик. В тот самый момент, когда по венам вампира разливается новая кровь, будто он всё ещё жив.

По окончании трапезы вампиру достаточно лишь слегка прикоснуться к ранке языком, чтобы она затянулась. Точно так же он способен заставить кровь (или Витэ) исцелять собственные повреждения.

Смертный наслаждается дремотным остаточным ощущением. Тело вампира поёт. Минуту назад он был пуст, а теперь – наполнен. Он может всё! Но послекусие тает быстрее огонька выкуренной сигареты. И хищник, и жертва содрогаются от глубокого понимания того, почему ходячие мертвецы противоречат законам природы.

Поцелуй оставляет смертным лишь неясные воспоминания. Вампиру редко приходится применять силу или сверхъестественный гипноз. Однако лёгкость, с какой они находят пропитание, не освобождает от ответственности. Последствия есть всегда. Ущерб уже нанесён. Вред, причинённый другому, неизменно отражается на нас самих. Что-то незримое передаётся при Поцелуе. Разум жертвы уступает воле вампира и становится уязвимее. Это лишь разбавленная капля Проклятия. Но со временем негативный эффект накапливается и глубже проникает в смертных, служащих источником постоянного пропитания, а через них – находит отражение в окружающем мире. Проклятие действует по принципу «заплати за следующего».

Кров

Вампир бессмертен, но живёт, постоянно слыша отсчёт времени: «тик-так, тик-так». Каждый день с рассветом Сородичам приходится отправляться ко сну. Попытаешься сопротивляться этому естественному зову и остаться на солнце – и кожа начинает медленно тлеть. Молодой вампир постепенно покроется волдырями и сгорит. Старейшина, ушедший от радующихся солнечному свету людей ещё дальше и успевший познать отчуждение, может вспылать как факел.

Сородичам необходимо убежище. Не собственный рай, конечно, ибо мы ещё не настолько поднялись по эволюционной лестнице. Чтобы выжить, вампирам нужно иметь возможность стремительно передвигаться по улицам, обладая неким запасом времени. А что бы вы сделали?

- Они изгнали Эдди из города. Нет ничего страшнее спокойствия благополучного пригорода. Всё новое, никаких заброшенных или покинутых мест. Солнце превращает кожу в яичный желток, поджаренный на раскалённом камне, и Эдди уже было скрючился на земле, чтобы покорно принять смерть. Но тут что-то внутри заставило его одним прыжком пересечь дорогу, быстро расправиться с человеком, намывавшим фургончик с мороженым, и закрыться в холодильнике. И вот, три ночи спустя: играет тихая музыка, а на улице так жарко, что люди даже после заката с радостью покупают холодные лакомства. Эдди не знает, куда идти. Ему страшно покидать этот белоснежный гроб. Он ведет машину, люди просят остановиться. Эдди чувствует себя героем сказки, которому пришлось занять место джина в бутылке.
- «Слушай, Лори, я уже посмотрел. Под кроватью ничего нет», - говорит отец, прежде чем закрыть дверь. Ночник на мгновение вспыхивает и гаснет. Ребёнок вцепляется в одеяло. «Не свешивай ноги и руки с края кровати – и всё будет в порядке», - шепчет голос откуда-то снизу.
- Несмотря на отвращение, граничащее с замешательством, надо отметить, что в канализации оказалось не так уж плохо. Платье Виктории превратилось в лохмотья, но одна ночь в грязи еще никого не убивала. Легенды о местных обитателях – всего лишь сказки для напуганных новичков в Элизиуме и ещё один способ показать превосходство над слабыми. На покрытых слизью стенах начертаны ни о чем не говорящие Виктории фразы. Ей не приходилось обращаться к Какофонии. Посчитав, что ей послышалось, Виктория отмахнулась от странных отдалённых шаркающих звуков. Но они неумолимо приближались.

Продвижение

Что, если вампир добился немного большего, чем просто несчастное существование, ограниченное лишь выживанием? Подыскать квартиру получше? Сородичи – ночные хищники, демоны в обличье трупов, одетые в человеческую кожу. Что из благ цивилизации им не чуждо? Тем не менее, на задворках сознания все равно маячит желание обосноваться. Четыре стены не только защищают от солнечного света, но и удерживают что-то внутри. Умные

вампиры сооружают импровизированные мавзолеи в память об утраченной жизни. Добавьте уютный камин, украсьте пространство парой знакомых вещей – и, возможно, призрак Человечности задержится в вашей обители чуть дольше.

Среди шипов

Сородичи не так далеко ушли от животных, как им хотелось бы думать. Они играют с едой, поглощают её. Дотрагиваются и заражают. В конечном счёте, всё является частью сущего.

Главное – контекст. Красота розы – не в алых лепестках, а в том, что приходится преодолеть шипы. Иногда стоит пролить кровь, дабы насладиться прекрасным.

Как меняются отношения, когда перестаёт биться сердце? Осталась ли у вас живая семья? Как переплетается эта нить? А что насчёт соседей? Смертные начинают что-то подозревать после тех неловких случайных разговоров в коридорах или на площадках перед лифтом, когда вы находитесь в таком ограниченном пространстве, что Зверь начинает нежно нашептывать заманчивые предложения. Что ты теперь думаешь о бездомном, на которого когда-то смотрел сверху вниз, пока он валялся в проходе, как разбросанные покупки из бакалейной лавки?

Контекст – это не только люди, но и места, культуры. Это взгляд на панораму города с определенной точки. Спортивный стадион. Парк. Быть может, ты всё ещё ходишь в супермаркеты, предпочитая прогуливаться между рядов с пустой тележкой и глазеть на ходячий ужин? Вампир – часть экосистемы. Она не сбалансирована и жестока, но всё сущее сплетено в одну сеть.

Ты меняешь смертных, а они трансформируют тебя. Люди – не просто ходячие пакеты с кровью или овцы на заклание. Они служат полновесными якорями и ноющими нарывами, помогающими сохранять Человечность и не сдаваться на потребу Зверю. Это важно, поскольку Человек и Зверь – не обязательно враги. Второй защищает первого от опасности, голода и тех, кто преследует по пятам. Мир жесток, и иногда имеет смысл положиться на «большого брата».

Человек учит Зверя быть более изощрённым хищником. Это кладёз средств адаптации и источник воображения. Но людские качества вампира сродни атрофировавшейся мышце. Её нужно разрабатывать, чтобы не заостенела окончательно. Приходится бороться с отчуждением или искать способы его замедлить. Таким лекарством могут стать отношения со смертными. Тебе нужна любовь. Даже если это всего лишь камень, о который можно поточить клыки.

Ты жив ровно настолько, насколько наполнено жизнью твоё общество. Кто стал краеугольным камнем для тебя?

- Между тобой и патрульной установилось призрачное партнёрство. Вы видите каждую ночь. Ты приносишь ей кофе, вы обмениваетесь парой фраз, и в этот момент вы двое – единственные на всей Земле. Женщину даже больше не коробит то, как твои глаза отражают свет карманного фонарика. Когда-то у неё была дочь. Но однажды как раз в этом районе случилось разбойное нападение, которое обернулось трагедией. Внезапно она обращает внимание на какую-то покрытую мехом фигуру, ринувшуюся через улицу. «Койоты появились в городе в последнее десятилетие, но их практически невозможно увидеть. Они как призраки. Сперва мы боялись. Что станет с домашними питомцами и детьми? Но я смотрю вокруг и отмечаю, что по всей округе стало куда меньше крыс. Врубаешься?» Да, ты всё понимаешь.
- Ты стал толкачом в старом выгоревшем городишке, приторговывая Витэ и Поцелуем, что давало этим дышащим зомби альтернативу мету. Сначала испытывал брезгливость: отсутствующий взгляд и бестолково отвисшие челюсти. Но постепенно эти отбросы стали нравиться тебе больше и больше. Зарождающаяся ли это симпатия или ты просто становишься таким же неудачником?
- Этот стадион старше твоего создателя. Здесь очень спокойно. Вероятно, звёзды и океан также успокаивающе действуют на старейших. Ты приходишь почти на все вечерние игры. В ревущей толпе меняются отдельные персонажи, но все они похожи как кораллы одного рифа. Ты вдыхаешь запах людей и болеешь за команду, но никогда здесь не охотишься в страхе разрушить атмосферу. Пришлось проломить не одну грудину сломанной бейсбольной битой, чтобы и впредь так оно и оставалось.
- Ты живёшь на чердаке в доме у задиры из средней школы, который когда-то тебя доставал. Он не догадывается о незримом присутствии, а ты проводишь длинные ночи стоя прямо напротив и чувствуя, как бьется его сердце. Мечтая об убийстве, ты разрешаешь Зверю играть с его страхом, как кот забавляется с клубком шерсти. Но замысел не в этом. Много месяцев назад ты пришёл убить подонка, но не смог. Теперь живёшь, подпитываясь ностальгией. Осознаёшь, что будешь скучать по нему, когда всё закончится. Но у тебя в распоряжении масса времени.

Грязный червь

«Ты когда-нибудь замечал, как хозяева и питомцы похожи друг на друга?» – спрашивает один подросток другого. Время от времени они прикладываются к украденной бутылке шнапса. Холодный октябрьский ветер щиплет лицо. Подростки болтают, прогуливаясь по старому кладбищу, совсем не замечая, что за ними наблюдает некое затаившееся существо похожее на скульптуру ангела. Ореол истрёпанных дождем крыльев, отколотые пальцы торчат словно когти. Вороны удобно устроились на плечах и голове.

Присутствие мёртвого меняет территорию и жертв; но есть и обратная зависимость. Кровь вливается и вытекает. И со временем всё сложнее понять, кто стал чьим кошмаром.

Оно попадает в кровь. Вампир довольно быстро начинает чувствовать опьянение и кайф алкоголиков и наркоманов. Что же в долгосрочной перспективе? Что ж, время и немного воды способны создавать целые каньоны.

Старое нью-йоркское чудовище растворяется в людях, которым не посчастливилось стать его жертвами. Акценты и культуры просочились в древнюю кровь. Пронизываясь сквозь её пелену, так сложно теперь вспомнить Францию времён Ренессанса, которую она когда-то так хорошо знала. Время и кровь точат и разрушают камень.

Однако река течёт в обоих направлениях.

Район, населенный Гангрел, понемногу дичает. Первобытные мотивы вторгаются в интимную жизнь. Словесные аргументы в перепалке в баре быстро заканчиваются и переходят в физическую плоскость. Каждый чувствует тот зуд, что умели унимать прародители.

Какой-то Носферату поселился в большом торговом центре. В нём есть детский досуговый центр с рестораном, полный электронных игр и других развлечений. По необъяснимым причинам он заслужил репутацию довольно мрачного места. Взрослые стараются держаться стороной, игнорируя готескный вид зловеще ухмыляющейся банды аниматоров. Не замечать что-то – очень просто, и родители отправляют к жутким клоунам целые поколения вопящих детей. Малыши не в силах этого игнорировать, и кусок дешевой пиццы становится весь мокрый от слёз.

Кто я для тебя?

Я знаю все самые удобные ветки. Мне даже не приходится стучаться в окно на втором этаже. Оно уже открыто. Он ждал меня. В первый раз его пришлось принуждать силой. Во второй – умолять. Как хорошо, что в это больше нет нужды, но часть меня ненавидит его за отсутствие сопротивления.

«Мне нужно ещё», - говорю я.

«Да, конечно, - отвечает он. – Я могу притвориться больным и остаться завтра дома. Я всё равно ненавижу алгебру».

Это всегда несколько неловкий момент. Я снимаю пиджак коллежского почтальона, и мы садимся к нему на кровать, инстинктивно стараясь держаться друг от друга подальше. Молчание. Мы пытаемся устроиться поближе, всё время двигаясь в неверных направлениях. Шею или запястье? Что-то ещё? Мы вежливо улыбаемся, как люди, которые никак не могут разойтись, столкнувшись в ограниченном пространстве коридора.

Нежная шея. Острые клыки. Неловкость быстро исчезает. Становится так хорошо. Он стонет мне в ухо. Я пытаюсь заглушить этот звук, вырывающийся из его глотки. Парень тяжело дышит, вцепляясь в меня, чтобы не упасть. Я нежно укладываю его на кровать. Чувствую, как он возбудился. Пытаясь схватиться рукой за воздух, он невольно сжимает мою грудь, комкая и разминая её так, что сосок твердеет. Кроме этого случая, моё тело никогда так больше не отзывалось. Как мило. Я пью, и мы медленно сплетаемся в тесный клубок, чтобы удержаться вместе и не отстраниться. Он хватая ртом воздух и содрогается – маленькая смерть, всего лишь небольшой оргазм. Чтобы не нарушать тишину, я прижимаю его лицо к плечу. Мне ничего не стоило бы осушить его полностью, но я остановился.

Мы лежим рядом друг с другом на кровати и дышим полной грудью, оба – улыбающиеся тёплые существа. Все тревоги – за миллионы световых лет отсюда. Но настроение потихоньку улечивается и появляется неприятное ощущение. Мы вздрагиваем и вскакиваем с кровати, как будто нас только что застукали.

Я надеваю пиджак.

«Кроме того... - говорю, - мне нужно...».

Молодой человек открывает бумажник с изображением Спайдермена и отдаёт последнюю десятку. Это разбивает мне сердце даже больше, чем стучащая в висках кровь. Что, черт возьми, я ещё могу у него забрать?

«Это был последний раз», - предупреждаю я. Прекрасная ложь. Я вскакиваю на подоконник. Воздух приятно бодрит, и мне нужно поскорей выбраться на улицу. «Скажи маме с папой, что я передавал привет».

Ложь во спасение

Вампиры часто упоминают о Маскараде – великом обмане, позволяющем сдерживать толпу. Большинство Сородичей, впрочем, не считают данный принцип определяющим. Это плащ-невидимка, которую вампир плетёт каждую ночь для защиты от солнца и охотничьих костров.

Каждая нить – ещё одна ложь. Учитесь изворачиваться – и ваше тело тоже постигнет эту науку имитации сердцебиения, румянца, тепла и дыхания. Ложь порождает другую, а та – следующую. Теперь это твоя жизнь. Что она способна с тобой сотворить? Не научишься лгать – умрут люди. Другими словами, чуть больше, чем обычно.

Личный Маскарад вампира соткан из ряда доводов против. Как оценить качество крови? Как остаться в тени при переписи населения? Как быть с ложью во спасение для родных и любимых, враньём незнакомцам и тем, кого ты избрал в пищу? Сейчас ты бы много отдал за то, чтобы пораньше начать совершенствоваться в этом искусстве. Выдумывать небылицы для рассказов за ужином, просто чтобы ухватить ощущение.

Что ты знал о людях при жизни? Приходится выдумывать всё новые байки, чтобы окончательно не забыть отдалённо знакомые ощущения. «Прости, меня накрыло такое похмелье, что я никак не мог присутствовать на утренней встрече». «У меня повышенная чувствительность к свету». «Меня так завалили работой, что я не смогу приехать домой на Рождество». Ты бы мог решить все проблемы разом, придумав всего одну, но глобальную ложь: исчезнуть для мира, умереть. В ней было бы достаточно правды.

С этим сложно справиться. Примерно, как пойти на прослушивание по «холодному чтению»¹, результаты которого окончательны и неизменны. Но не стоит беспокоиться. Лгать пугающе быстро становится всё проще и проще. Не существует более болезненно-прекрасного чувства, чем безнаказанное деяние.

Рейтинг крови

Зверь вопит, что тебе нужна кровь. Он толкает на безрассудство и усиливает решительность. Но полагаться на Зверя в этом вопросе – всё равно, что подходить к планированию с позиции безумной помойной крысы. И здесь в игру вступает Человек. У него есть Поцелуй и напор, осталось лишь подойти к вопросу с толикой деликатности, чтобы скрепить сделку. Как ты собираешься управлять этой машиной и вписываться в опасные повороты, обеспечивая

¹ Набор приёмов, которые используют гадалки, чтобы создать видимость того, что они знают о человеке гораздо больше, чем есть на самом деле

постоянный приток крови в воронку бензобака? Тем не менее, подходить к тому, что поступает в двигатель, следует со всей осторожностью и аккуратностью. Помни, что бы это ни было, – оно тебя меняет.

- Ты питаешься животными, бродячими кошками и собаками, даже один раз пробовал голубя. Пытаешься убедиться себя в том, что тебе хватит сил существовать так вечно. Самый очевидный довод против кроется в тебе самом. Быть может, подмешай ты пару капель человеческой крови – и боль в груди удастся унять?
- Ты играешь в ангела милосердия. Проникаешь в дома стариков и ведёшь долгие диалоги с теми, кто так по ним изголодался. И только ближе к 3 часам ночи, когда узнаёшь их до боли близко – отправляешь седовласых детей в последний путь, попутно наполняя желудок. Но сперва разговор. Это должно причинять боль.
- Ты рыскаешь по самым популярным у самоубийц местам. Лес Аокигахара и гора Фудзи в Японии, мост через Янцзы (Нанкин) в Китае или Золотые Ворота в Сан-Франциско, Калифорния. Что-то подтолкнуло всех этих людей на такой шаг подобно тому, как неведомая сила питает твою жажду. Упав с большой высоты, тело ударяется о воду как о цемент. Но не все умирают от удара. Таким ты с радостью помогаешь.
- Ты работаешь в ночную смену. Вспышки мигалок за окном. Те, что были людьми, ютятся на пыльном цокольном этаже. Все знают твою машину, которая раз за разом въезжает в место разделения общества на живых и мёртвых – туда, где твоему виду наиболее комфортно. Похоже на службу «еда на колёсах», только доставку ты берёшь на себя. Как долго можно так продолжать?
- Ты следуешь за пропитанием, устремляясь в самые горячие точки. На руках – старый паспорт, просроченный бейджик представителя прессы и нерабочий фотоаппарат. Ты спишь в земле и на протяжении всего дня просто пьешь кровь, что проливается и впитывается в почву.
- Ты – исполнительница экзотических танцев, и никто не в силах отказаться, когда их приглашают пройти в заднюю комнату для привата. Это деньги, наличные. А после Поцелуя сумма чаевых возрастает многократно.
- Ты – завсегдатай стрип-баров и никогда не отказываешься пройти в секретную комнату. После Поцелуя танцовщицы даже не замечают паршивые чаевые.

Гули

Голодные мертвецы не только постоянно забирают, но и что-то отдают сообществу. Они распространяют кровь, потому что это делает смертных податливыми. Они могут создавать других гулей, если это поможет общему делу.

Последних причисляют к Проклятым лишь наполовину. Это смертные, которые пьют кровь вампиров. Кроме нездорового энтузиазма они приобретают часть их сверхъестественных способностей и пару отвратительных слабостей. Вампиры используют гулей не только для выполнения грязной работы при свете дня, но и чтобы держать контакт с человеческим миром. Самые изобретательные Маскарады строятся на таком уровне понимания людей, чтобы успешно вешать лапшу им на уши. Гули могут служить тем самым мостиком над пропастью между живыми и мёртвыми.

Приспешники-гули не пользуются уважением. Они не считаются частью семьи и ни в коем случае не причисляются к Сорочкам. Но гуль – тот миньон, которого иной вампир хотел бы видеть своим союзником. Несомненно, это делает их уязвимыми, поскольку вселить страх в сердце гуля можно лишь охладив кровь его хозяина.

Миньон становится зависимым и чувствует подобие голода. Однако человеческая кровь не утоляет его. Гулю необходимо Витэ.

Вампиру не приходится уламывать предполагаемого гуля отведать крови. Существует множество других способов поддерживать связь.

Змей закусывает губу – и ты даже не заметишь металлический привкус при Поцелуе.

Призрак, не объясняясь, плюёт кровью прямо тебе в глаза, пока ты идёшь по полуночной улице. А теперь ты сидишь посреди комнаты и трясёшься от страха больше, чем мог представить, задаваясь вопросом, не стоит ли провериться на неизвестное заболевание.

Ты протягиваешь руку за дорогим кофе, но у него странный привкус. Тень улыбается, сидя прямо напротив, но ты её не видишь.

По приказу Лорда ты пригубил чашу для причастия. И теперь...не помнишь, что произошло.

Дикарь делает разрез на твоей коже, затем на своей – и прижимает одну рану к другой. Между ними струится что-то дикое.

Пусть сторонники теории заговора и дальше ведут пространные диалоги на радио. Вторжение уже началось. Оно разворачивалось и раньше. Капля за каплей как расплзающаяся инфекция. Сорочки могут ходить по улицам и вдыхать знакомый букет ароматов незнакомцев. Проклятие жаждет распространения.

Традиции

Через нас вы вступаете в общество воров и лжецов, кровососущих монстров и раздутых от безнаказанных убийств эго. Вас принимают в конгресс трупов, которым не хватает чувства приличия лежать неподвижно. Но есть ли законы, что следует уважать?

Существует лишь три правила, которые не осмелятся нарушить даже мёртвые. Традиции. Прочитайте их вслух – и поймёте, что они и так готовы были сорваться с языка.

Культура чудовищ зиждется на трех столпах. Кто их придумал? Единой истории происхождения не существует. Никто не помнит времён, когда мы существовали без традиций. Они незыблемы. Кто произнес священные слова первым? Некоторые шепчут: «Камарилья». Но это слово трогает холодное сердце не больше, чем сказочный «Камелот»

- душу теплокровных. Поднимая головы по немедленному кличу Зверя и Крови, мы видим таинство веков, клубящееся в отдалённой тьме.

ПЕРВАЯ ТРАДИЦИЯ: МАСКАРАД

Не открывайте своего истинного лица тем, кто не одной с вами Крови. Это нарушит ваш долг перед единокровными.

ВТОРАЯ ТРАДИЦИЯ: ПОТОМСТВО

Обращение связывает вас и потомка. Ответственность за его поступки ложится на вас.

ТРЕТЬЯ ТРАДИЦИЯ: АМАРАНТ

Не дозволено поглощать Витэ других Сородичей. Нарушив этот закон, вы неизбежно пробудите в себе Зверя.

Консерваторы утверждают, что Традиции были с самого начала зашифрованы в Крови. Они считают, что эти правила действуют таинственным образом. Благословенные не могут не согласиться. Некоторые из них заходят очень далеко, осмеливаясь допустить, что сам Лонгин продиктовал сии слова в тот час, когда с его копья всё ещё стекала кровь миссии.

Среди провокаторов прокатывается приглушённый ропот. Они считают, что универсальность и возраст Традиций связан с тем, что для Сородичей в них кроется просто здравый смысл. Благоразумно скрываться от толпы, не провоцировать перенаселение мира хищниками и отговаривать собратьев питаться друг другом. Так называемые сверхъестественные последствия свойственны вампирской природе. Если бы Традиции действовали таинственным образом, какой толк в правителях над мёртвыми? Какофонии и тысячелетий культуры Сородичей достаточно, чтобы вбить в сознание монстров эти простые правила.

Споры продолжаются и поныне, но они не отражают самого главного. Существует три правила. Нарушить их – значит испытать боль.

Первая Традиция

Зебра знает о существовании льва, но в беспечности отбрасывает эти мысли. Памяти хватает лишь на то, чтобы не забыть утолить жажду или вовремя отправиться спать. Данное правило гармонирует с Маскарадом. Это не сложный тайный заговор, а руководство для взаимодействия Сородичей с миром смертных. Маскарад существует не для того, чтобы одурачить глобальное сообщество, а лишь затем, чтобы не вызывать лишних подозрений у соседа сверху.

Первая Традиция – источник постоянных конфликтов во Всеночном Обществе. Как распознать нарушение? Как подобрать адекватное наказание? Ответить на эти вопросы непросто, и результат от домена к домену будет отличаться. Камера окончательной смерти покрывает пропасть между вариантами интерпретаций. Здесь оппортунисты могут похоронить соперников.

Сородичи защищают существование здесь и сейчас, прямо сегодня по кровавому кирпичику выстраивая крепость. Они удерживают местных от проявления назойливого любопытства: копа, воспринимающего каждое дело как новый крестовый поход или охваченного решительностью журналиста. Маскарад имеет локальное воздействие. Это значит, что ты решаешь (намеренно или ввиду вопиющей небрежности), станешь ли гадить там, где питаешься ты сам и единокровные.

Вера не входит в эту сферу. Люди могут верить в сверхъестественное, даже в существование вампиров. Знание – сила. Личные убеждения не имеют значения. Но лишь до тех пор, пока какой-нибудь параноик не заподозрит, что бармен, которому он до сего дня доверял все безумные теории – один из Сородичей.

Традиция не подразумевает, что вампирам обязательно нужно дрожать и прятаться. Она о страхе, овладевающем смертными при мысли о неизвестном, скрывающемся где-то на задворках сознания за правдой о Санта-Клаусе и всеми ужасными открытиями взросления. Мы холодеем от сознания того, что стоит встряхнуть даже самую прозаичную структуру – и отовсюду полезут жуткие создания.

Утраченный облик

Вампир отражается в зеркале. Вы просто его не видите. Зверь прекрасно знает, как расположиться в пространстве. Вампир не будет смотреться на фотографии размытым пятном. Но по непонятной причине он никогда не смотрит в камеру, вспышка портит изображение или получается пере- или недоэкспонированное фото.

Обидно, но ничего сверхъестественного. Если только вы не профессор-одиночка, одержимый статистикой, с маниакальным рвением анализирующий случаи появления вампиров или того, что там ещё может отражаться в зеркале. Конечно ничего! Вы пьёте слишком много кофе, док. Вот это наверняка.

Это своего рода защитный механизм. Сородичи окутывают себя ложью до тех пор, пока она не впитается в кожу. Вампиры лгут о происхождении друг другу и себе самим. Прибегают к тайному обману для сокрытия несовершенств сообщества. Искажают действительность, дабы казаться значительней и страшнее, прикинуться незаметным и не несущим опасности или сексуально-привлекательным, когда по логике должны отталкивать. Ложь пристаёт к вампиру, как к акуле – рыбы-прилипалы².

² Обыкновенный прилипало – рыба из семейства прилипаловые, прикрепляется к любому предмету, находящемуся в воде. «Хозяином» взрослой прилипалы обычно становится какая-нибудь акула.

Вторая традиция

Ребус, достойный обсуждения. Если бы сообщество вампиров следовало второй традиции со всей строгостью, проблемы бы не существовало. Мы совокупляемся и производим потомство. Порождаем всё больше глоток для продолжения спора о том, почему мы не должны этого делать.

Благословенные изливают с кафедр гнев, выстраивая жалающие как колючая проволока проповеди на истинах в духе Ветхого Завета. Не нам принимать решение о передаче Проклятия, считают они. Некоторые мифы Сородичей им вторят: одинокий вампир-прародитель создаёт себе спутников, но рано или поздно признает безрассудство такого поступка. Верные последователи Традиции предупреждают об угрозе недовольства самого первого вампира или уязвлённых богов, стоящих у истоков Проклятия. Пополнить ряды голодных мертвецов означает навлечь гнев небес или глубин ада.

Насаждение Второй Традиции не полностью исключает появление новых отпрысков, а только ограничивает его, набрасывая оковы ответственности на тех, кому позволять размножаться. В некоторых областях популяцию контролирует Князь или старейший Сородич, даруя высокое разрешение на Объять. В других доменах жёстких правил нет. Некоторые Сородичи, особенно Колдовской Круг, рассматривают Объять как необходимый ритуал. Тем не менее, есть территории, страшющиеся второго столпа. Там прародители и новорождённые содрогаются при виде крестов или горящих лозоходцев, преданных распяты в жертву любым силам, которые по мнению местных Сородичей обращение оскорбляет. Сектанты приводят доводы тому, что закон не требует насильного насаждения. Сонмы хищников отлично заботятся о себе сами, а цена Объяты – достаточный аргумент, чтобы контролировать их численность. Всему есть цена. Зверь берет за трансформацию плату. Родитель неизменно что-то теряет, частичку личности или каплю Человечности, проливая её на алтарь Зверя. Рано или поздно каждый вампир жертвует всё большим.

Пишу в абсолютной темноте. Не хочу, чтобы ОНО видело или знало. Может ли ОНО понять, что я пишу, услышав скрип ручки по бумаге? Понятия не имею. Приходится полагаться на удачу. Стараюсь писать как можно тише. Надеюсь, ты найдёшь послание. Отправить по почте не могу. ОНО узнает. **ВТОРАЯ ТРАДИЦИЯ – ЛОЖЬ!** Они обставляют всё так, будто бы что-то святое хочет пресечь распространение Проклятия. Будто оно желает одиночества. Но этого нет ни в одном источнике. Проклятие жаждет экспансии! ОНО и Кровь – части одного целого. Проклятие живёт. ОНО подобно вирусу и не хочет, чтобы мы останавливались. Стандартное Объять – не единственный путь. Проклятие просачивается, проникает в людей по мере того, как мы кормимся и даём кровь, чтобы усилить влияние. Я собрал множество свидетельств. Любимые сосуды остаются привлекательными кандидатурами для обращения ещё долгое время и после смерти. Гули восстанут из могил. Выходцы с того света бездумно убивают, изрыгая на жертв черную кровь, порождая новых выползней. Нечестивые порождения отступников заставляют ЕГО терять терпение. Обычно ОНО – само спокойствие, потому что знает, что так или иначе, но мы заплатим. Существует множество мифов: Лонгин, Дракула и другие первородные. Говорят, что есть множество уникальных Проклятий. **НО ОНО ТОЛЬКО ОДНО!** Проклятие переносится по воздуху. Оно везде. Поджидает повсюду. Это и творимое людьми зло, и пустышки, в которых они себя прекращают. Проклятие – всего лишь то, что вливается в пустоту, вынашивается и ждёт правильного сочетания духовно-химических переменных. Алхимия гротеска. Каждая отдельная разновидность рока – ещё один щелчок замка, а само Проклятие – не прекращающий вращения ключ. **И У НЕГО СТОЛЬКО ЗУБЦОВ!** Одна из Призраков рассказывала, что они восстанут из могил спонтанно. Бог мой, я кожей ощущаю, как оно скользит внутри. Всегда на чеку. Всегда там. Мерзкое. Все мы, Сородичи – всего лишь органы этого НЕЧТО. Я пытался предупредить моего создателя. Мы связаны кровью и взаимной эмпатией. ОНО узнало и продолжает ежедневно наказывать меня, пока я сплю. Небольшие проказы. Просыпаюсь от того, что вещи в комнате меняют расположение. Постоянно пропадают ключи. Я вскакиваю, сжимая в руке острые ножницы или с торчащими прямо из груди рунами. Думаю, ОНО предупреждает. Будь осторожен, когда прочтёшь послание. Кровь знает. И она что-то замышляет.

Третья Традиция

Что за грех заставляет содрогнуться даже чудовищ? Амарант. Какой закон даже социопаты боятся нарушить?

Амарант. Серийный убийца, диктатор и дьявол устроили чайную вечеринку с кадаврами, сшитыми из лоскутов тел. Они смеются, богохульничают и по очереди ложатся с самым симпатичным из трупов. Но какая из тем разговора заставляет их опустить глаза и растерянно рассматривать запятнанные запёкшейся кровью блюда? Амарант.

Третья Традиция вызывает меньше всего споров и сомнений, поскольку даже самый развращённый и испорченный враг рода человеческого не в силах рассуждать об этом непринужденно. Амарант находится вне рамок убийства или нанесения увечий. Ставки выше самой вечности. Кто отведал истинной крови вампира – поглотит и душу.

Это самый быстрый способ стать более могущественным и страшным вампиром. Но цена непомерно высока. Чёрная магия ловит Человека на крючок и подвешивает ещё до того, как проснется неистовый Зверь. Невозможно стать бесчувственным настолько, что всё это перестанет волновать. Мучитель и серийный убийца испытают те же страдания. Ты берёшь у жертвы не только частичку памяти и силу, но и что-то ещё. Его личность перетекает в твою, размывая и без того разобшённый ландшафт вампирского сознания. Тот, кого бьёшь сильнее всего, обитает прямо в твоей голове, заточён в ней навечно и настроен неизменно против.

Совершая акт тёмного колдовства, вибрируешь прежнюю личность. За этим порогом таится кто-то, кто примет лишь твои очертания.

В.Х.,

Ниже представлена расшифровка записи. Оригинал изъят из архива улик. По всей видимости священник, отец Виктор Льюис, в тайне записывал исповеди для личного использования. Судя по тому, как всё закончилось, предполагается, что Первая Традиция не нарушена. Поэтому остаётся Третья, что ещё хуже. Имена Монтрезора и Фортунато вымышленные, отсылки к известному рассказу Эдгара Алана По³. Следовательно, мы ищем каких-то местных Сородичей, между которыми существовала конкуренция. Это не сильно сужает круг поисков, но со временем станет ясно, кто испарился или спешно покинул эти места. Новые подробности – по мере развития событий.

Хардайкен

[Начало записи.]

Отец Льюис: Как давно вы исповедовались?

[пауза]

[искаженный звук, напряжённый голос]

Джон Доу: Очень давно.

ОЛ: Есть ли грехи, в которых хотелось бы покаяться? Не торопитесь отвечать.

ДД: Грехи мои всесторонни и разнообразны. Но сегодня я пришёл признаться лишь в одном.

ОЛ: В каком именно?

ДД: Я – циничное создание, отец мой. Но, несмотря на тени сомнений, теперь я уверен, что бессмертная душа существует.

ОЛ: Утверждение в вере не является грехом, сын...

ДД: Я знаю, какова душа на вкус.

ОЛ: Простите?

ДД: Подобно Монтрезору, я претерпел множество унижений от своего Фортунато. Он был моим близким другом, но постепенно превратился в самого ненавистного врага. После невыносимого последнего издевательства я взял реванш, навечно замуровав его в катакомбах собственного нутра. Я выпил его душу.

ОЛ: Послушай, это же священный ритуал. Ты...

ДД: Прошу, выслушайте мою исповедь, святой отец. Я не могу признаться в этом сородичам. Я страдаю под тяжестью греха. Я не понимал. Недостаточно серьёзно воспринимал Третью Традицию. Теперь Фортунато живёт внутри. Я стал новым логовом для его призраков, священной криптой того, кого безмерно презирал. Даже сейчас я слышу, как он смеётся, позвякивая цепями бродит по коридорам сознания. Отец мой, мне больно. Однажды он отвлёк меня, пока я переходил оживлённую улицу, и меня сбила машина. Паршивец научился копировать голос сознания и толкает меня на саморазрушение.

ОЛ: Думаю, вам стоит уйти.

ДД: Я позволил завладеть сознанием самому бессовестному созданию на свете. Он открыто роется в моих воспоминаниях. Постоянная незащищённость, вечное насилие! Я понимаю, что произошло. Вместе с Фортунато я поглотил слишком много зла. Всё, что требовалось – разбавить его добром.

ОЛ: Не понимаю.

ДД: Я пробовал использовать детей. Наполнил себя столькими невинными душами. Но их голоса исчезали. Мне кажется, они боятся Фортунато и прячутся. Казалось, это выход. Но я не в силах больше скрываться.

[дребезжащий звук]

ОЛ: Кто здесь? Кто открыл дверь?

ДД: Именно тогда я понял, что должен попробовать священника.

ОЛ: Помогите! Боже мой! На помощь!

ДД: Дети внутри меня беззвучно взывают о помощи, отец мой. Ты ведь позаботишься о них, правда? Я знаю, что да. Ты поведёшь их в бой против зла, моего Фортунато.

[звуки насилия и ломающегося дерева (исповедальню нашли развороченной на мелкие кусочки)]

[крики]

[тишина]

³ Герои рассказа «Бочонок амонтильядо» Э.По

Нарушение Традиций

Сюжет игры **Vampire** предполагает, что Сородичи отлично умеют оставаться незаметными, не дарят Объяты кому не попадя и довольно редко занимаются каннибализмом. Традиции нарушаются чаще, чем того требует закон, но недостаточно легкомысленно, чтобы разрушить вампирское сообщество или внешний лоск привычного мира, за которым они скрываются.

Тем не менее, ожидается, что в реальной игре вы регулярно будете нарушать Традиции. Соккрытие последствий отступления от правил Маскарада – классическая сюжетная уловка и основная задача персонажей из клана Инвиктус. В основном Традиции придуманы для того, чтобы у вампира была мотивация их преступить. И, если он решится это сделать, тут и начинается настоящая драма.

Грешники в городе

Яркие огни, длинные тени. Мы любим этот город. Блеск и разложение. Постепенно нужда перебираться на новое место отпадает. Всё, что нужно, а также всё, что может нам угрожать – уже здесь. Город – это целый мир. Отщипни кусочек, посмотри на него мёртвыми глазами – и увидишь все слои. Проклятием и Какофонией мы добавляем ещё парочку.

Город пережёвывает нас. Иногда это жестокий роман. Но мы всегда с готовностью возвращаемся. Мы любим этот город.

Мы молимся, чтобы это было взаимно.

Пища

Город кишмя кишит людскими массами. При кормлении это важно. И дело даже не в объеме крови (поскольку в каждом даже самом небольшом городке достаточно объектов, чтобы накормить вампира), а в возможности охотиться незаметно. Самый лёгкий способ затуманить сознание смертного – безразличие, а этого вокруг и так в избытке, вплоть до отвращения. Лицо за лицом – целый поток. Кто уследит за всеми? Внутри людей столько нерастраченной любви; это никогда не обесценится. Когда кто-то пропадает в небольшом городке – это трагедия. Напротив, когда кто-то исчезает в большом мегаполисе в трясине информационного перенасыщения и...напомните-ка, о чём мы говорили?

Группы

В городе есть сообщества как живых, так и мёртвых, играющие роли сообразно своим Маскарадам и Реквиемам. В мегаполисе они могут тесно переплетаться между собой, взаимопроникая друг в друга. Большое скопление народа подразумевает наличие множества развлечений (концерты, вечера открытого микрофона, спортивные мероприятия, вечерние курсы в колледже и т.д.). Сородичи могут присоединяться или выходить из этих групп, не теряя анонимности. В таких местах можно погреться у огня человечности. Важно побыть в толпе, поскольку Зверь питается одиночеством. Здесь можно выучить пару-другую человеческих уловок, хотя бы для того, чтобы отточить охотничьи навыки или просто отдохнуть от общества Сородичей. Несмотря на то, что вампиры обитают в негусто населённых районах, они редко образуют компании, которые по численности можно назвать сообществом. Мегаполис позволяет передвигаться взад и вперед, быть как теплокровным, так и хладным трупом среди монстров и людей.

Развлечения

Каков смысл в омытом слезами бессмертии, если нельзя немного повеселиться? Чем может одетый с иголки труп заняться в пятницу вечером?

- Вечеринки: Всенощное Общество одержимо вечеринками. Есть Элизиум, место встречи мёртвых, но и обычным клубам есть что предложить Сородичам. Благодаря навыкам убеждения и скрытности перед вампирами открываются двери самых эксклюзивных вечеринок. Очереди перед клубами тают, а у тебя всегда найдется пропуск за кулисы ночной городской жизни. Как ты им распорядишься?
- Развлечения: Кино, театральные постановки, концерты и всевозможные шоу – не просто фривольная роскошь, но и практичный инструмент. Существует мало других столь же действенных способов впитать культуру, кроме как через искусство. Фильмы полны сленга. Песни и пьесы дают контекст. Останешься в зрительном зале или ступишь на подмостки?
- Вуайеризм: Многие Сородичи могут передвигаться незаметно или обладают остротой чувств, позволяющей наблюдать за людьми с расстояния. Каждый – либо пассивный наблюдатель, либо поднаторел в самообмане. Вампиры часто следят за смертными в наиболее естественной для них атмосфере, в самые честные моменты. Можно увидеть сделки с наркоторговцами, послушать исповеди и признания, проникнуть на место преступления или следовать за знаменитостями по пятам. Возможно, ты способен заглянуть ещё глубже? Какой цвет приобретает душа человека, испытывающего кокаиновый приход, духовное откровение или кувыркающегося с сестрой своей девушки? Тебе под силу узнать такие подробности. Как ты поступишь? На что захочется взглянуть?

Что здесь?

Мегаполис имеет безграничный потенциал. Это Клондайк пропитания. Лица исчезают в его чреве, и никто не обращает внимания. Он дарит тепло и кров. Город даёт приют вампиру, укрывая его от солнца, пряча в многочисленные карманы и опустевшие трущобы. Он охотно делится тенью и собирает мёртвых под крылом, чтобы у Сородичей была возможность поиграть в сообщество.

Кормовые площадки

Несмотря на давние сложные проржавевшие интриги Сородичей и Пляску Смерти, большинство конфликтов разворачиваются именно из-за них. Голодные мёртвые шавки каждую ночь с трудом сводят концы с концами. Их охота

опасна и непредсказуема. Более продвинутый вампир обзаводится местом, где он ему знакомы все подводные камни, пути к отступлению и странности. Какую кормушку ты отхватил у ночи?

- Трущобы: Ты выкладываешь непристойную кучу денег, чтобы стать мрачным повелителем трущоб. Это место может стать убежищем, но питаться там, где спишь – неоднозначный вариант. Забитая доверху кладовая. Застройщики заталкивают как можно больше теплых тел в тесные ограниченные пространства жилья эконом-класса. Стремительный круговорот квартиросъемщиков не дает людям познакомиться слишком близко и обеспечивает приток свежей крови. Что ещё лучше, они сами приглашают тебя зайти и удивляются, как быстро ты отвечаешь на сообщение с просьбой о помощи, отправленное в 3 часа ночи.
- Ночной клуб: Классический вариант. Ты можешь не быть его владельцем, но в кругах Сородичей уже обозначил заведение как свою территорию. Горячее скопление тел и тяжелый отдающий в грудь бит помогает чувствовать себя живым. Объединяясь с друзьями, ты играешь в увлекательные игры: «быстрая кормёжка» между вспышками стробоскопа. Ах, сколько маленьких злых делишек можно провернуть в дезориентирующем мерцании. Зверь прекрасно успевает проявить себя за секундные интерлюдии между проблесками. Они никогда не замечают твоего приближения.
- Приют для бездомных: Ты работаешь волонтером в соседней бесплатной столовой для нуждающихся или приюте. В довесок получаешь определённый уровень уважения сообщества. Прекрасная форма взаимоотношений: ты кормишь других, а они насыщают тебя. В предрассветные часы ты пробираешься между рядами шатких коек, от одной к другой. Их так много, что тебе даже не нужно сильно мучить несчастных бродяг. Берёшь понемногу от каждого. Дрожь, бормотание и стоны по звуку несильно отличаются от других таких же стонов, содроганий и сдавленных фраз. Когда приходится иметь дело с самыми неблагополучными слоями общества, Маскарад поддерживается сам собой. Ты лжёшь себе, что Поцелуй – единственная радость многих из этих отщепенцев.
- Конференции: Ты завсегдатай местного конференц-центра и близлежащих отелей. Там всегда что-то происходит. Специалисты из различных областей и всякого рода фанаты собираются вместе. Многие хотят просто выпить или заняться сексом в гостинице. Пища первостепенна. Регулярная смена публики гарантирует, что твоё лицо останется неузнанным. Можно даже приобрести пропуск и посетить пару семинаров. Реквием тянется долго. В процессе можно чему-то и научиться.
- Всенощная: Имеется в виду не ритуал Благословенных, а собрания смертных. Некоторые Сородичи избегают церквей, но ты выше этого. Довольно часто по ночам здесь собираются большие группы смертных. В мегаполисах есть церкви любых вероисповеданий. Твоё преимущество в том, что ещё только заходя внутрь, ты уже знаешь, что хочешь услышать потенциальный ужин.
- Встречи анонимных алкоголиков: Борющиеся с зависимостью будто созданы для вампиров. Сбитые с толку люди, которым может понадобиться жилетка, чтобы поплакаться. Они способны поддаться искушению. Сородичи могут даже посочувствовать несчастным. Никто не знает о зависимости больше, чем вечно голодные мертвецы. Любой вампир может встать и с полной искренностью заявить о своей «пагубной привычке» (поступив так, считай – всё уже сделано).

Убежища

Тебе приходится прятаться от солнца. Но никто не запрещает делать это в месте, которое тебе по вкусу и будет лучше, чем просто четыре стены и крыша, о чём мы говорили ранее. Какую берлогу ты обустроишь?

- Пентхаус: Стандартный выбор для могущественного дитя ночи с хорошим вкусом. Мёртвая часть вампирского естества тяготеет к самым нижним уровням любого места, следуя инстинкту спрятаться в склепе поближе к земле. Но хищник стремится забраться повыше, взирать сверху как сокол, наблюдать открытую панораму города, будто играя в настольную игру, за фигурками которой можно потянуться рукой и схватить.
- Складские помещения: Рай по дешёвке. Можно надёжно запереться, если знаешь все уловки.
- Плавающий дом: Многие Сородичи не считают этот вариант достаточно безопасным. Но тебе нравится нервное возбуждение, смягченное содействием проверенного гуля. Тебе нравится океан; он заставляет чувствовать себя молодым. Если придётся в спешке покидать домен, убежище отправится в путь вместе с тобой.
- Атракционы с призраками: Обычно это сезонное явление, характерное для октября. Но тебе удалось найти одно местечко, работающее круглый год и обосноваться там. Ты дрожишь в окружении ярких красок и запахов латекса. Гротескные или хищные черты твоего лица остаются незамеченными. Иногда исключительно ради удовольствия ты даже становишься частью шоу. В наполненном дымом и криками хаосе ты – всего лишь ещё один аттракцион. Присутствие Проклятия только на руку репутации и популярности заведения. Самая близкая ассоциация между ужасом и радостью существования. Ты залпом пьешь веселье возбуждённых криков, выжимая их на полную катушку.
- Кладбище домашних животных: Тебе известна тайна сна в земле. Но ты не ляжешь где придётся, предпочитая отдыхать там, куда местные приходят хоронить питомцев. Они приносят любимцев и сажают их, подобно семенам. Тебе нравится это ощущение: пласты ностальгии, просачивающиеся прямо в кости. Горько-сладкая нотка одиночества, поющая в унисон с твоим Реквиемом.

Элизиум

Названия разнятся от домена к домену, но будем называть это Элизиумом. Своего рода загробная жизнь, очищенное Всенощное Общество. Интриги мёртвых здесь разыгрываются с различной степенью цивилизованности.

В обществе хищников-эгоманьяков, нейтральная территория – важная из составляющих. Элизиумы – оговорённые места, где ничем не досадившие заведению Сородичи могут собираться, не опасаясь вреда.

В некоторых городах Элизиум постоянно меняет местоположение, как плавучий рынок⁴ или тайное шоу. Но зачастую место фиксировано. Порой города размечают территории радиальными лучами, расходящимися от Элизиума так, чтобы каждый крупный домен теоретически имел доступ к нейтральному центру.

Обещание защиты от прямого физического вреда не даёт полной гарантии в случае предательства. Традиционный почерк Сородичей вкупе с их устрашающими способностями и искусством светского общения запретить никто не в силах. Обычаи разнятся, но пить кровь в пределах заведения запрещено. Очень многое может пойти не так.

Ты вышел в свет на грандиозный бал монстров. Что предпримешь, чтобы их впечатлить?

Город как государство

Во Всеночном Сообществе города превращаются в настоящие государства. Их культура и границы расцветают красками только после захода солнца. Строгость и иерархия вампиров часто достигают наивысшей точки. Для хищников это естественно. Наверху пирамиды обычно находится вампир особого ранга. Называйте его Князем или Боссом, Пречистым, Епископом или Президентом. В доменах царят авторитарные режимы: правительства клыков, когтей и смеха гиен. Некоторые князья ведут себя агрессивней других.

В правительстве мёртвых контролировать каждый шаг бесполезно. Князья правят, манипулируя подданными. Укреплять влияние на промышленность, организацию и подвластные территории – дело не только старейшин. У власти много форм и запахов. Какой след оставишь именно ты?

Челюсти политической машины способны перемолоть что угодно. Кровь – отличный смазочный материал. Страх – источник власти и основная мотивация для вмешательства. Но это не только ужас и дрожь перед древними старейшинами. Когда начинают набрасывать дерьмо на вентилятор, хорошо иметь под боком грозную политическую машину вампиров, расчищающую путь и превращающую все опасности в труху. Порой Маскарад нарушается или картину портят вампиры-пришельцы извне. Из темноты проступают очертания иных обстоятельств. Именно в этот момент система начинает сиять как бриллиант. Никогда не стоит недооценивать способность конгломерата эгоистичных одиночек объединяться перед лицом общей опасности. В такие моменты правосудие Сородичей безжалостно и потрясающе эффективно.

Княжение

Он – богат с тонким вкусом. Силой воли и оружия, не говоря уже об определенной старосветской харизме, он заработал уважение и страх Проклятых, надел мантию жёсткого лидера и великодушного покровителя – князя. Старейшины каждого клана и представители всех ковенантов ходят у него в советниках. Гарпии критикуют двор и следят, чтобы достоверным оставался Маскарад каждого вампира. Все они удерживают власть, но истинное орудие воли князя – его наместник и псы, прагматичные чудовища, предающие огню раскольников и должников.

Пример обители: четыре феода

Много лет тому назад в центральном Иллинойсе было одно королевство, состоящее из четырех феонов: Пеория и Восточная Пеория, а через реку, вниз по дороге гоблинов – Блумингтон и Нормал. Но со временем один князь возвысился больше других. Это был могущественный Лорд, называвший себя Ремом – так же, как звался легендарный основатель некрополя под Римом. Он хотел объединить эти четыре крошечных феонов в большое королевство, отрезанное от всех прочих Тёмным Лесом.

Что представлял собой этот Тёмный Лес? Сородичи тяготеют к городам. Всё, что находится за их пределами – Тёмный Лес. Четыре феода утопают в полях, пустынных трассах, крошечных городках-призраках, где источников крови кот наплакал, а убежищ – единицы на многие мили вокруг. Вампиры не любят вглядываться вдаль и любоваться на зловещую улыбку горизонта. Такие места населены волками и Странными Созданиями.

Кто же эти Странные Создания? Кроме вампиров в мире существует множество других ночных чудовищ. У них нет имён, а Сородичам не нравятся те, кого они не могут назвать. Даже у детских бабоек есть имена. В стенах четырех феонов царила безопасность, изобилие и было в достатке еды. За их пределами обитал страх, смерть и крики сов.

Вы возможно спросите, как Князь Рем правил подобным местом. Власть правителя зиждилась на плечах четырех подчинённых баронов. Он сам выбрал их из собственного ковенанта (Инвиктус) и клана (Гангрел). Четверо старых монстров, не страшившихся Тёмного Леса.

В каждом Сородиче рыскает Зверь. Но тот, что сидит внутри Гангрел, – не просто мерзкая абстракция. У их Зверя есть зубы и когти, крылья и мех, таящиеся под кожей. Дикари могут говорить с койотами, прыгать от одной стоянки дальноточников к другой и спать в земле. Весь мир – убежище. Поэтому бароны и их отпрыски служили гонцами и перевозчиками, провожатыми Сородичей в путешествиях через Тёмный Лес, а Рем правил объединённым Королевством. Всем нужны были Гангрел, следовательно, каждому требовался князь. Но затем всё пошло не так.

Князь забыл, кому он обязан властью. Дикари терпели издевательства лишь до поры до времени. Бароны выволокли правителя из гроба, затащили его в Тёмный Лес на пустырь, где оживают пугала.

⁴ Например, как в Бангкоке

Бароны провозгласили приговор: «Рем, ты больше не будешь кормиться, припадая к четырем грудям Матери-Волчицы. Это испытание, пусть Странные Создания заберут тебя!» Они связали князя и оставили посреди поля. Больше его никто не видел.

Четыре феода раскололись. Теперь каждый барон правил самостоятельно. Они ополчались друг на друга, ночи наполнились жестокостью. Тёмный Лес и Странные Создания наступали, нападая не только в полях, но и на необозначенных дорожках, наводняя бесхозные склады. Каждая дверь и замочная скважина могли привести в Тёмный Лес. Сородичи сгрудились, скрываясь в крошечных деревьях. Так они и жмутся друг другу, поскольку нуждаются в Дикарях более, чем когда-либо. Гангрел – жуткие проводники в загробный мир. Никто из других вампиров не отваживается перемещаться между феодами даже на небольшие расстояния. И никто не хочет знать, что таится за их пределами.

Сказка продолжается.

Коалиция

Действительно существуют домены под управлением различных коалиций, хотя это и не очень распространённое явление. Например, победили Картянцы, и во главе встал Сенат вампиров. Возможно Ордо Дракул управляет городом, поделенным по линиям энергии земли и пересекающимся на множестве равнозначных точек силы, как великим политическим экспериментом. Быть может, есть некое собрание старейшин Инвиктус, полномочия каждого равны, поэтому никто не может остановиться на конкретной кандидатуре князя; поэтому для предотвращения открытой войны на улицах города был сформирован искрящийся от напряжения совет знати.

Теократия

Духовенство – мощная движущая сила политики. Посмотрите на смертных. Несмотря на то, что государства (подобно США) стали в основном мирскими, они всё ещё шатаются под ударами от столкновения религий. В мегаполисе доминируют Ланцеа Санктум. Перед каждым Элизиумом проводится всенощная. Обязательное посещение не закреплено официально, но все знают, как лучше поступить. Традициям следуют неукоснительно до точки, а за нарушения предусмотрены жестокие наказания. В противоположность такой системе, Колдовской Круг ведаёт ночным шоу. Верховный жрец надзирает за доменом, пользуясь услугами многочисленных жрецов и жриц более низкого ранга. Все оставили свою кровь на алтаре. Каждый видел странные и ужасные вещи, плотно сковавшие их друг с другом. Второй Традиции здесь почти не существует.

Теократия может сформироваться и вокруг иной религии Проклятых, не имеющей отношения ни к Копью, ни к Кругу. Теократия вампиров может быть зловещим местом. Тем не менее, она предлагает монстрам мощный источник вдохновения и даёт цель. Население подобных королевств держится на голом энтузиазме. Времена всегда хороши, если только ты не еретик.

Обители

Добро пожаловать в страну ксенофобии. Обителями называют отрезанные и стоящие особняком города, полностью изолированные от общества Сородичей в целом. Путешествия – опасное предприятие для мёртвых, города независимы, а вампиры не доверяют посторонним. Однако домены общаются между собой (особенно в век информации). С обителями всё не так. Это настоящие мёртвые пространства. Вне системы. Гасите свет.

Город может стать обителью благодаря особо авторитарному режиму. Общение с внешним миром контролируется властью имущими. Они никому не разрешают проникать внутрь. Возможно, вы живёте под пятой жёсткого диктатора из Сородичей или осчастливлены обитанием в рае Проклятых, ревниво охраняемом от пришельцев извне.

В противовес, обитель может быть доменом, где никто не имеет права вступить во внешний мир. Место, истерзанное Малкавианами, где большинство Сородичей безумны. Соседние домены объединились, чтобы изолировать обречённое царство. Под угрозой Окончательной Смерти ускользнуть не может никто. Каждую ночь ты просыпаешься в сумасшедшем доме, пытаешься выжить среди лунатиков. Реальность искажается. Быть может ты уже заражён? Сможешь ли признаться, если это действительно так?

Майкл,

Мне так понравился наш с вами разговор в церкви. Могу я отметить, как приятно видеть рыцаря Первой Знати, посещающего Всенощную с таким рвением и преданностью?

Наш диалог прервали. Общество. Такова была тема. Почему Проклятые стремятся к компании себе подобных? Это не должно легко даваться. Мы – одинокие хищники. Мы испытываем возбуждение, едва почуяв конкуренцию, поскольку вкус грешника сладок, а темнота кишит дегустаторами. Мы – тигры, рыскающие по ночным лесам. Тем не менее, мы ищем бессмертные руки и глаза, чтобы подчеркнуть пугающую симметрию. Почему так?

Возможно, наши мертвенно-бледные черепа – своего рода реликварии рудиментарных артефактов, стереотипы поведения вытравлены в синапсе клеток млекопитающего и читаются как горящая вывеска. Мы – сосуды, наполненные божественным проклятием, но слепленные из человеческой глины.

Быть может, мы ищем общества только тех, с кем можем найти точки соприкосновения, ибо кто ещё знает, каково это – умерщвлять смертную плоть с помощью клыков? Безудержное одиночество может довести до греха размножения, от какового мы должны воздерживаться.

А может быть, это безмолвное наставление предусмотрительных инстинктов, движимое голодом желание держаться поближе к себе подобным, чтобы пережить одну из тех ночей, когда урожая человеческих жертв не хватит на всех.

Вероятно, это страх. Подобно тому, как стада ЕГО овец собираются вместе и скучиваются вокруг костра (и по уважительным причинам). Так поступаем даже мы, злейшие враги рода человеческого. У каждого есть свои чудища под кроватью. Ты, наверное, слышал эти истории, как зараза распространяющиеся на совиных крыльях среди варварских отбросов, обитающих на окраинах наших доменов?

Мы – общество бессмертных, но мы не находимся в полной стагнации. Молодые Активисты распространяют слухи о древних Сородичах. По их словам, старейших нервируют звонки мобильных телефонов, они вздрагивают от каждого гудка проезжающего автомобиля. Это не так. Я лично имела честь служить связным с Eclipsed⁵ в нашей церкви. Помогала тем древним Благословенным, кто пробудился от долгого сна, облегчая их адаптацию в новом веке. Поэтому у меня есть некое представление об этом.

Наше мёртвое сознание функционирует и во время торпора. Оно заикливается на кошмарах, готовит себя к еще более продвинутому и пугающему будущему. Длинная Ночь Души очищает во имя страшной цели. После пробуждения сознание старейших податливо и уступчиво. Они копируют поведение стада, воспринимая новые уловки с пугающей сообразительностью недавно начавшего ходить крохи, забавляющегося со смартфоном. Старейшина, впавший в торпор после Великого чикагского пожара, недавно показал мне, как пользоваться этой штукой под названием Twitter.

Мы просыпаемся в склепах, чтобы окунуться в новую волнующую ночь. Осматриваем популярные туристические места, где установлены камеры наружного наблюдения, измеряющие плотность толпы. Мы охотимся, зависая на сайтах онлайн-знакомств, чьи профили пропитаны мускусным запахом отчаянья. Возникают даже новые формы соблазнения. Мы занимаемся любовью, обмениваясь электронными сообщениями. Вы это знали? Мы обучаемся новым способам получать наслаждение, грешить и подвергать дышащих грешников испытаниям. Мы можем это делать, поскольку более не представляем собой разлагающиеся трупы из тёмных веков. Мы – идеальные хищники Создателя, ниспосланные на род человеческий как чума отныне и во веки веков. Благодать монстров обладает страшной красотой.

Мы живём в эру социальных сетей. Наше общество трансформируется, чтобы соответствовать новому времени. Хищники с горящими глазами окунаются в общение, утыкаясь в горящие экраны. Они постоянно взаимодействуют, но всё больше отдаляются – парящие островки эго, вещающие друг для друга на расстоянии. Внедряя инновации и внося нюансы, человечество разрабатывает социальную модель очень похожую на нашу. И мы учимся у него.

Все мы постигаем искусство одиночества в толпе.

Наедине с вами,
Аббатиса Гильда

⁵ Термин ранее не встречался, вариант перевода «Затменные»

Подпольная культура

Проживающие в мирных пригородах семьи держатся вместе, сплываясь в весёлую цепь, наслаждаясь барбекю на открытом воздухе на день труда и уличными вечеринками. Множество счастливых ртов, радующихся изобилию мясных закусок. И всё равно некоторые морщат носы. Всего лишь намёк, сигнальный флажок, мимолётное напоминание о чём-то испорченном и мерзком, что кроется под яркой обёрткой. Никто не замечается пиршества прямо у Джонсонов в подвале. Мёртвая лиса корчится в медленном спазме живого мертвеца. Сотни барахтающихся опарышей вспарывают её грудь. Они кошунственно пародируют царящее снаружи оживлённое празднество. Счастливые гости наслаждаются трапезой, пережевывая испорченное мясо.

Где-то в Бейтауне отец и дочь в счастливом возбуждении вприпрыжку спускаются вниз по склону от доков после отличной рыбалки. Они не слишком внимательно осмотрели садок и не заметили ракообразного паразита. В кромешной тьме он присасывается к рыбьему языку и пьет кровь до тех пор, пока тот не атрофируется и не отвалится совсем. Мерзкое создание занимает его место, прикидываясь отсутствующим органом, будто разыгрывая жуткий маскарад.

Где-то в мегаполисе мать ведет своего едва научившегося ходить кроху поесть мороженого. «Смотр, Даниэль, это ястреб!» Мальчик в коляске смеётся, наблюдая за полётом хищной птицы. Пока взрослые разговаривают, малыш видит, как ястреб-перепелятник хватается голубя. Он не может сразу прикончить добычу такого размера, поэтому просто сжимает её в цепком клюве и начинает ошипывать и пожирать её заживо, отрывая кусочки мяса с ребер и вынимая внутренние органы. Медленное убийство. Даниэль заливается плачем, но еще не знает слов, чтобы объяснить причину. Мороженое в его руках тает, как детская невинность.

Все эти миры наслаиваются друг на друга. Но границы не могут сдерживать напор. Что-то всё равно просачивается. Мы детально изучили личные Реквиемы, но как они связаны между собой? Мы прибыли на бал-маскарад, легион тайных уравнилителей надел маски. Занавес идёт волнами от сквозняка.

Где-то в кафе на вечере открытого микрофона слишком застенчивая, чтобы выразить себя через строки лирики, поэтесса вместо собственного сочинения зачитывает абзац из всем известной потрёпанной книги:

«Было много красивого, беспутного, странного, были вещи, возбуждающие страх, было немало того, что заставляло испытывать отвращение»⁶.

Она даже не догадывается, как точно и кратко охарактеризовала невидимый мир, практически соприкасающийся с её собственным. Девушка может почти почувствовать его, ту подпольную культуру, что-то покруче всего прочего. Поэтесса смогла бы узреть тот мир, расшифровав подписи граффити-художников, объявления в Крейгслисте и постеры концертов групп, о которых ей никогда не доводилось слышать. Она не понимает странной поэзии, что звучит в этом зале поздней ночью, когда табличка на двери меняется на «ЗАКРЫТО». Причудливые фигуры в подвале исполняют импровизированный танец под песню «Candy Colored Clown»⁷. Публика аплодирует холодными ладонями. Из запертой каморки доносится умоляющее хныканье и клокоцущий звук, который воспроизводят конечности связанного с помощью клейкой ленты.

Какофония

Место преступления. Полиция не вчитывается в скрытый контекст. Начертанные на стене слова – предупреждение Лорду от Дикаря.

КОМНАТА – ТО МЕСТО, ГДЕ ТЫ ПРЯЧЕШЬСЯ ОТ ВОЛКОВ

ЭТО ВСЁ, НА ЧТО ЛЮБАЯ ИЗ НИХ ГОДИТСЯ

Смертные ходят по улицам и где-то на задворках их сознания ящерицы бьётся постоянный гул. Музыка, заключённая в граффити, подпольном изобразительном искусстве, в рифмах, нацарапанных на туалетных кабинках или флаерах, что полощутся на ветру, воспроизводя диссонансирующие ноты. Пройдись по аллеям, подвалам и барам в правильной последовательности – и они сложатся в единую нестройную песню. Человек не может услышать такую музыку, но чувствует ускользающий ритм. Смертный испытывает странное желание подпеть Какофонии.

Она – вектор культуры Сорочичей. С помощью Какофонии вампиры общаются внутри и за пределами своих территорий и городов. Она подобна подпольной журналистике, литературе и искусству. Какофония всегда тайно существовала как пустое эхо культуры смертных, но расцвет её пришёлся на 1960-е наряду с контркультурой людей. Вампирский самиздат!

Бурлеск-Гротеск

Есть одна группа бродячих артистов, известных Сорочичам под названием «Бурлеск-Гротеск». У этого творческого объединения есть общественные здания в нескольких городах местного региона. Труппы состоят из представителей клана Носферату, умеющих трансформироваться Гангрел и других линий крови, чей Зверь проявляет себя через плоть. Нечеловеческие и хищные черты подчёркиваются с помощью краски, реагирующей на инфракрасный свет и слабые лучи светодиодных ламп, чтобы дополнить неземную красоту. Каждый вампир транслирует личное Проклятие.

⁶ Э. По «Маска Красной Смерти»

⁷ Песня Роя Орбиссона или вариант исполнения Blue Velvet

Представления проводятся либо в огромных подводных резервуарах, либо в герметично запертых комнатах при отсутствии кислорода. Все трюки исполняются в полной темноте лишь при свете инфракрасных ламп. Танцоры бурлеска корчатся, сияя и мерцая, демонстрируя грацию, подобную той, что используют для общения морские глубоководные существа с биологическим свечением. Они имитируют тех странных созданий, что являются частью вовеки не тронутого солнцем пейзажа.

Рассказывают одну маловероятную сказку о смертном неформале, которому удалось просочиться в вампирскую публику только ради того, чтобы умереть от удушья в безвоздушном пространстве театральной постановки.

Общаясь с помощью Какофонии, Сородичи восторженно отзываются о трансцендентном опыте представлений группы «Бурлеск-Гротеск». Таким образом это тайное общество разрастается. Они не стремятся наводнить определённый домен, а просто ждут, когда их попросят приехать в город и увеличить численность адептов. Медленно и верно возводится ещё один театр.

Одни говорят, что они просто закрытый арт-хаусный кружок, решивший так облегчить себе Реквиемы: через самовыражение, не имея каких-либо иных тайных намерений. Другие утверждают, что комедианты с неизвестной целью сформировали подпольный заговор, члены которого общаются между собой с помощью световых панелей (усиленное очарование Крови тоже никто не отменял) такими неявными и сложными знаками, что могут позавидовать морские чудовища, каковых они так старательно копируют.

Многие во Всеночном Обществе считают Какофонию детищем Картанцев. Но это не так. Зачинщиком движения были молодые представители Инвиктус, которым было необходимо передавать элементарные сообщения, не нарушая правил Маскарада – песни молчания. Сигнал распространялся, уплотнялся и превращаясь во вспышки культурных артефактов доступных и другим ковенантам: книги, памфлеты, андеграундные музыкальные сборники, выставки в частных галереях и закрытые представления. Какофония – информационная сеть, несущая скорее культурный, нежели административный характер.

Сигнал не прерывается никогда. Естественно, консерваторы всегда грозились принять ответные меры, но скрытность у Сородичей в крови. Какофония для них подобна песне, которую не задушить.

Новые информационные технологии дают Какофонии даже больше векторов для распространения и развития. Если бы только можно было запросто найти верный URL, онлайн-магазин, демо-трек той самой экспериментальной группы, целый мир готов был бы открыть пасть и поглотить вас. Как выясняется, вампиры веками практически перекидывались электронными письмами и твиттами. Короткие и пространные зашифрованные послания, нацарапанные когтями на каменных стенах или автоматах с презервативами в сортирах придорожных кафе.

Сегодня Сородичи могут исследовать все виды социальных движений: соблазнение, шутки, обсуждения, даже подробные документы, в которых приводится численность населения и оценивается безопасность пространства между людьми. В эру обезличенного общения Носферату переживают расцвет. Теперь они могут отправлять смертным сообщения сексуального смертным. В иной ситуации последние просто бы их отвергли, убоившись уродства. Старейшины могут легко из любой точки мира приводить в движение хитросплетённые сети лишь лёгким прикосновением к сияющему жидкокристаллическому экрану.

Опыт вампиров сопряжён с внутренними страхами, но это и источник тёмных радостей. Раскрой мёртвые глаза – и город заговорит с тобой, демонстрируя целое новое измерение, начертанное на теле такого знакомого мегаполиса. Молниеносная война сигналов приобретает общие черты. Каждая улица, укромный уголок и закоулок гудят. Ты можешь подпеть их мелодии.

Вскоре ты выучишь слова, и дрожащие проулки начнут нащёптывать тебе сказки.

Изучи Какофонию, и ты никогда больше не будешь один.

Конклавы

Сородичи привязаны к определённому месту, разве не так? Они – воплощение своих доменов и наоборот. Путешествия для них связаны с трудностями, если не грозят смертельным исходом. Но для многих горизонт всё ещё олицетворяет вызов. Некоторые воют на небо в мольбе, порой устаиваясь ответа. Какофония имеет куда более отдалённый голос. Это беспорядочное общение, послания в бутылке, начертанные кровью.

Вампиры объединяются в узкие группировки. И когда последние по зоне охвата начинают простирались на несколько доменов, они эволюционируют в конклав. Термин связан с исторической привычкой Сородичей время от времени собираться в некой промежуточной точке или на нейтральной территории. Ей может стать древнее кладбище, круглосуточное кафе, заброшенный парк развлечений или банкетный зал в Рамада Инн. Некоторые конклавы сокрыты в тайных уголках сети Интернет.

Когда каждое слово носит на себе следы клыков, чудовищам становится так трудно называть собрата другом; но в относительном постоянстве братии есть что-то обнадёживающее. Свой чёрт ближе.

Конклавы могут укореняться по несметному количеству причин. Группа служителей объединяется в междоменный круг по интересам, чтобы делиться информацией. Региональный конклав формируется вокруг определённого принципа или ради конкретной цели и ведёт себя очень похоже на ковенант. Родословная могущественного старейшины

простирается по всему региону, потомки тесно связаны кровью и страхом. Группа древних, мертвецкая юность которых прошла в котерии, связали в сеть близлежащие города, поддерживая связь на расстоянии. Их голодные эго слишком раздулись и не способны ограничиваться всего одним доменом.

Некоторые конклавы даже формируют глобальные фракции, несмотря на то, что их обособленное влияние малозначительно.

Пляска Смерти

Мы знаем, что такое Реквием для одного вампира, но что происходит, когда множество песен сливается в одну? Как они переплетаются? Образуется хор, открывающий новые возможности, поскольку монстры налаживают друг с другом контакт. Собирается паноптикум, бессердечие Зверей. У каждого Проклятого – своя песнь. Но, сливаясь одна с другой, они порождают танец.

Иерархия каннибалов

Три страты общества вампиров должны как-то сосуществовать в Пляске Смерти. Это взаимопоглощающие истории.

Неофит

Рассказывают истории из страны койотов.

Это предания, берущие начало на эмоциональном уровне и основанные на фундаментальных принципах вампирского опыта. Это обнажённые клыки, играющие на голых нервах. Постоянная борьба со Зверем. Ты чудовище по природе близкое человеку. Хищник, страшщийся других, более крупных зверей. Ты боишься всего неизвестного и многого не знаешь. Это холодящие душу рассказы о бегстве. Беги, быстрее, ещё быстрее!

Неофиты от ночи к ночи борются за выживание, сбиваясь в неплотные группы. Ошибки неизбежны. Планы меняются с каждым поворотом несчастливой монетки. Ты – мелкая шавка, нищий, легконогий падальщик, который мчится на шаг впереди катастрофы.

Веселье и возбуждение от непредсказуемости. Старейшина знает, чем он будет заниматься и через 50 лет. Ты понятия не имеешь, что будет через 10 минут. Ты олицетворяешь отчаянную силу, фактор неожиданности. Все прочие – служители и те, кто выше – будут тебя недооценивать. У них на это свои причины, но ты можешь преподнести им сюрприз. Иногда, чтобы встряхнуть устоявшуюся иерархию, требуется всего мгновение. Неофиты могут удивлять даже сами себя, раскрывая как прекрасные, так и ужасные стороны.

Во Всеночном Обществе новички несут тяжкое бремя за всех, кто стоит в таблице о рангах выше них. Они многочисленны и заменимы. Служители влияют на тебя сами по себе, а древние действуют через них. Гравитация – несправедливый диктатор; кровь поднимается вверх, дерьмо течёт вниз. Эх, только бы прожить еще одну ночь.

Служитель

Легенды волков.

Росказни о политике и сообществе мёртвых, прилизанных монстрах, носящих Проклятие как стильный тренч. Бессмертные интригуют, имя им – служители. Управляющие среднего звена из стана Проклятых имеют дело с суровой иерархией, риторикой хищник-добыча, а также со сложным социальным расслоением. Игра становится всё более трудноуловимой, но служителям хватает здравого смысла идти вперёд.

Ты всё ещё не избавился от признаков человечности, но они сильно истрепались. Человек может служить всего лишь инструментом формирования более мудрого Зверя. Невинность – просто воспоминание. Предательство похоже на пугающе крутую лестницу; ты просто преодолеваешь один пролёт за другим, достигая невиданных ранее высот.

Во Всеночном Обществе ты – один из лидеров общественного мнения. Ты оказываешь влияние на бесполезных неофитов, и лучше им воспользоваться. Тебе хватает ума понять, как старейшины в свою очередь манипулируют тобой самим. Либо ты, либо тебя. Добро пожаловать в проклятую игру.

Старейшина

Легенда о тигре.

Сказка, основанная на идеях и теневом влиянии. На вершине так одиноко. Когда брюхо уже готово разорваться от обилия жертв, супер-хищник может позволить себе небольшую слабость, одну мимолетную мысль. У него достаточно пространства и времени, чтобы обратить взгляд внутрь себя. Но это довольно опасно. Ты собрал целую галерею образов абстрактных страхов, от неофита до служителя, но только теперь собрался обойти все её закоулки.

Во Всеночном Обществе ты стоишь на самой вершине. Ты – ходячий заговор. Влияние распространяется на целый домен или даже регион. Ты позволяешь себе понижать голос для разговора со служителями. Неофиты – практически невидимки. Их так сложно считать личностями. Есть твоё голодное «я» и все остальные. Какое ещё требуется разделение?

Человечность – полузабытый сон. Старейшины представляют собой безымянные могилы душ. Имена на могильных камнях, заполняющих твою морщинистую душу, почти полностью стёрты. Ты теперь не просто вампир, а вовлечён во что-то даже более непостижимое. Всё, что требуется – пережить долгое состояние куколки, а потом – просто расправить жуткие крылья.

Малкавия

Напасть явилась как вор среди ночи. Никто не знал, каким образом она распространилась. Зараза плещется в крови, это так, но мы всё ещё не в силах выявить переносчика. Передаёт ли эту хворь укус Малкавиан? Или нужно поглотить заражённую Витэ? Достаточно ли простого телесного контакта? Активный переносчик маловероятен. Стоктон из Лордов предположил, что заражению подвержены только слабоумные или предрасположенные к перверсии. После вспышки болезни мы обнаружили его пытающимся вылезти из собственной кожи. Несса, ревностный член Ордена, строила догадки, что находится поблизости уже достаточно и М могла распространиться просто по велению безумной мысли. Опять же, после эпидемии её нашли в лаборатории. Несса пыталась оживлять плюшевых медведей, заменяя набивку на могильных червей. Она отказывалась положить скальпель, и я ушёл. Стараюсь собрать информацию.

Как расплзается М? Я выдвинул гипотезу, что существует несколько, если не сотни, способов. В отдельности эти вариации довольно инертны, но в определённом сочетании – способны породить безумие. Размытое число возможных комбинаций делает выявление закономерностей довольно сложной задачей. Древние записи предполагают, что заражённая кровь может на протяжении столетий оставаться в спящем состоянии, не затрагивая целые поколения, но незримо передаваясь от обращения к обращению. Такие возможности заволаживают, но в то же время путают карты и выходят за рамки текущих исследований. Чтобы проверить эту теорию, мне бы потребовались века наблюдений.

Продолжается сбор данных. Исследуемых объектов множество, но работа затруднена. Её монотонность сделала меня раздражительным. Одежда болтается. Но это невозможно. Стараюсь обобщить информацию.

Какова история М? На протяжении Тёмных Веков, одержимых принимали в обществе Сородичей куда лучше, чем теперь. Они заполняли нишу магов и шутов. Противоестественная проницательность и пророчества воспринимались как дар. Но XIV столетие породило бубонную чуму и параноидальный страх перед заражением. Умалишённые превратились в изгоев. Кто они, оракулы или чумные крысы? Собираю информацию.

Снаружи не затихают крики и смех. Сложно сосредоточиться.

Термин «Малкавия» отсылает нас к нулевому пациенту, русскому Сородичу по имени Малкав. Юродивого ещё в XVIII веке вдоль и поперёк изучил соратник по клану Драконов и издал знаменитый труд. Документы подтверждают этот вариант, однако лично я считаю сомнительным тот факт, что Малкав – на самом деле первый Умалишённый. Тем не менее, упоминание о нулевом пациенте требует изучения. См. Кодекс Малкавиан (в последнее время не могу найти мои записи).

В лаборатории стало не так безопасно. Я продолжаю находить мелкие записки, развешанные на стенах и прочих поверхностях. Я дезинфицирую комнату каждый раз, когда их обнаруживаю. Но число сообщений растёт. Как они проникают внутрь?

Какова природа М? Епископ Тредер говорит, что это второе проклятие, впрыснутое в кровь Сородичей самим Богом. Если это так, то моему Ордену предстоит снять ещё одно святое заклятие. С момента вспышки заразы Тредер становится одержим, стоит ему увидеть или услышать число девять.

Делани Даунс из Мехет утверждает, что Малкавия происходит от прикосновения святого, но не является проклятием. Божественность горит ярким светом, и там, где дух истончился от его силы, пробивается сияние чудесного видения. После вспышки эпидемии личность Делани померкла, и теперь она появляется только под личиной других Сородичей. Где она и под чьей маской скрывается – остаётся неизвестным.

Возможно М – некий эволюционный шаг для Сородичей. Наши сверхъестественные чувства и разум постепенно постигают супер-реальность. Промежуточная фаза подобной адаптации может быть неприглядной. Какова бы ни была природа болезни, М не поддается никакому лечению: ни научному, ни мистическому. Это пугает бессмертных, несмотря на то, что хищники обычно не делятся своими опасениями ни с кем.

До вспышки исследование было скорее академическим. Мы не знаем причин. М распространяется с поразительной быстротой. Как обычно недостаток знаний – прелюдия к истерии. Закат общества. Двор перестал существовать, как только князь отказался доверять любому, на ком была одежда. Позднее Прародитель пытался править в составе совета. Тем не менее, как только двор возобновил работу, лидер Картианцев вскочила и закричала, что она в здравом уме и никогда не сойдёт с ума. Все начали вопить, а потом – смеяться над чудаковатыми рожами, которые сами и корчили. Вероятно, так они смеются и поныне. Было решено, что болезнь можно уничтожить, убив заражённых. Но Умалишённые уже превзошли здоровых числом.

Продолжаю находить странные записки. Я обнаруживаю их в лаборатории и убежище, когда просыпаюсь. Они приклеены к стенам, столам. Иногда я снимаю их собственного лба. Послания начертаны на обрывках обесцвеченной карбонатом кальция бумаге с нейтральным Ph плотностью 90 г. Она относится именно к той канцелярии, которую я так люблю, за тем исключением, что исписаны клочки не моим почерком, а женским спенсеровским шрифтом (которому я предпочитаю более рабочий метод Палмера). В умоляющих записках содержатся малопонятные предупреждения. Каждая подписана инициалами «Д.Д.».

После вспышки эпидемии князя окружающих доменов объявили жёсткий карантин. Любой, кто попытается покинуть город, будет предан Окончательной Смерти. Любой вампир из города, осмелившийся объявиться в другом домене, также приговаривается к Окончательной Смерти. Выхода нет. Новое имя сему месту – Бедлам.

Из погреба доносится голос, подражающий моему собственному. Он умоляет открыть дверь. Я не осмеливаюсь это сделать. Даже не смею! Мы находимся посреди океана на корабле дураков. Я мечтаю сойти. Мне здесь нечего делать. Это ужасная ошибка. Мне здесь не место!

Послание хищника

Возбуждённый зверь мерит шагами пространство в твоей груди. Он узнаёт других: чувствует, вдыхает их запах и предупреждает, вздымая волосы на шее. Это особая аура, контрольный сигнал, необъяснимое чувство, возникающее между вампирами при встрече. Оно транслирует меру и вкус одного чудовищного Проклятия другому.

После подобного знакомства Сородичи должны решать, как ответить оппоненту. Как ты отреагируешь на животный мускус Гангрел, величественный взгляд Вентру, одурманивающую грацию Дэва, причудливые миазмы Носферату или ореол удушающего молчания Мехет? Как они в свою очередь откликнутся на твои флюиды? Каков твой внутренний монстр? Быть может, вы впечитесь друг в друга или пожмёте руки. Кто-то может занять более высокое место в социальной иерархии. Возможно, всё даже закончится погромом в ближайшем мотеле с почасовой оплатой.

Домены образуются как раз на основе сплетения хищнических аур. Территория – основная точка столкновения вампиров. Зона влияния означает пищу. Они приобретают черты личности, поскольку и сами Сородичи меняются под влиянием определённой охотничьей территории, а последняя, в свою очередь, становится похожа на хозяина. Перемещение для вампира вопрос куда более сложный, чем просто прогулка из одного района в другой. Каждая улица, которую придётся пересечь, может оскорбить другого монстра. Неведение довольно редко считается достаточно уважительной причиной в рамках звериного закона клыков и когтей. Осмелишься ли ты перейти дорожку?

Это – Всенощное Общество, твоя среда. Пространство между тобой и соратниками заполнено злобными гиенами, клацающими зубами. Услышав их зловещий смех, сумеешь ли ты сохранить самообладание?

Послание гармонии

Кровь вызывает к Крови, добавляя новый мотив в общий хор. Проклятые – одинокие хищники, но они не изолированы. Кровь узнаёт своих. Витэ, омывающее мёртвое сердце, знает своё дело. Кровь опознаёт сира, родственника, даже клан. Вампир может и не осознавать этого.

Сколь бы эгоистичными по своей природе не были Сородичи, Кровь связывает их друг с другом. Дела семейные. Встречи соединённых родством Сородичей, сиров и потомков, приобретают драматический оборот. Они чувствуют прилив взаимного притяжения. Общая кровь делает их более восприимчивыми к странному очарованию, хищническим способностям и магии друг друга.

Кровная связь может работать не так, как надо, и тогда последствия будут ужасны. Быть чудовищем и так непросто; добавьте сюда ещё и связь с другими себе подобными. После того, как ураган Катрина разорвал на части Новый Орлеан, связанные друг с другом Сородичи по всей стране одновременно впали в неистовое безумие, слившись в одну кошмарную волну. Случались и восстания. Нарушения Маскарада.

Что мы имеем в виду, говоря, что Кровь знает и реагирует? О чём она перешёптывается? Что замышляет?

Послание каннибала

Простейший завет. Но и самый зловещий. Он похож на тяжёлый басовый бит, отскакивающий от груди и заставляющий пульсировать сердце, будто оно всё ещё бьётся в живой груди. Сородичи не всегда говорят об этом, но дамоклов меч постоянно нависает над их головами – простое знание, что любой довольно старый вампир рано или поздно ощутит вкус себе подобного.

Любому из старейшин может потребоваться испытать от тебя. Как минимум глоток. Сколько им лет? Дано ли тебе знать? Они не носят бейджиков. Тебе сложно сконцентрироваться во время вежливой беседы? Когда немигающий взгляд старейшины останавливается на твоей фигуре, разве не чувствуешь себя одним из тех мультяшных персонажей, что превращается в хот-дог или дымящийся стейк под голодным взглядом соратника? Всё ещё хуже: её аура хищника всё время пробует тебя невидимым языком. Что будет, если твой вкус придётся им по душе?

Мёртвые табу

Несмотря на то, что вампиры являются богохульством сами по себе, у ходячих мертвецов тоже есть табу. Это не первобытные законы уважения охотничьих территорий или отвратительного акта Дьяблери, а скорее – социальные нормы Проклятых.

Первое табу касается Поцелуя. Вместе с укусом передаётся своего рода порча, влияющая на суждения жертвы и подчиняющая разум через удовольствие или подавление. Обычно Поцелуй не влияет на другого вампира так, как это происходит со смертными, но при должном старании сломить можно даже мёртвого. Всенощное Сообщество не поощряет практику Поцелуя между вампирами. Это оскорбление. Глотки рвали и за меньшее.

Другой табу – перверсия, взаимные узы крови между двумя или более вампирами. Иногда Сородичи понимают, что любят друг друга и решают проигнорировать табу, обменявшись Поцелуем. Они осознают опасность уз крови, но разве взаимные чувства не предполагают ответственность?

Любовь ли это? Клык даю, что именно она. Глубочайшее чувство. Клянусь Зверем и Проклятием, любовь – прекрасное чувство... кроме случаев, когда всё наоборот. Любовь сопряжена с беспокойством неведения, когда ты не знаешь, что думает о тебе другой. Любовь – это неуверенность, страх сделать неверный шаг. Взрывы ревности, боязнь причинить любовнику вред. Любовь – губительный рой комплексов, порождающий массу неодобрения в адрес тех, кто осмелится нас не выбрать. Она – прелюдия ужаса.

А теперь добавьте к этой картине пару ярких мазков противоестественной созависимости. Любовь – потенциальный спусковой механизм взведённой гильотины. Успокаивающее осознание, что ты можешь навредить им так же, как и они тебе.

У этого табу есть название, следовательно, оно довольно часто нарушается. Сообщество Сородичей не одобряет этот акт либо из-за того, что состоит из жестокосердных монстров, забывших, что такое любовь, либо – потому что, чёрт побери, они не идиоты. Сложно сказать наверняка.

Поцелуй и любовь. Даже мёртвые научились их бояться.

Милосердие

Есть одно лекарство, заключённое в крошечный серебряный шприц. Микроскопическая игла входит под язык. Стоит эликсиру проникнуть в кровь – и он превращается в жидкую ностальгию. Как любовник из тех глубоких потаённых снов, когда ты просыпаешься в слезах от утраты вымышленного смутно припоминаемого образа. Любовь такой глубины и при этом такая ускользающая, что смывается каплями воды в душе. Затем чувствуется жжение. Всё тело горит. Такая приятная боль. Мёртвые клетки поют. Вены гудят. Сердце начинает медленно биться. Ты чувствуешь себя человеком – и это прекрасно.

Как минимум это слухи. Говорят, наркотик на одну ночь оживляет мёртвых или вводит в близкое к этому состояние. Тело теплеет, еда обретает вкус, а вино пьянит как прежде. Можно избавиться от сверхъестественных способностей и усмирить голод. Но всего на одну ночь.

Это так, но откуда берутся таинственные серебряные шприцы? Эксперимент Ордо Дракул? Они вводят в заблуждение. Неопределившийся толкач рассказывал, что товар производится из крови вскрывавших вены женщин. Но что этот обрубок может знать? Новообращённый Благословенных утверждал, что это скверна, которую варит сам Дьявол. Но они всегда так или иначе запевают эту песенку.

Ты продолжаешь искать. Ты знаешь друга одного знакомого другого друга, который клянётся, что приятель его сира беседовал с парнем, принимавшим наркотик. Но тебе никогда не удавалось увидеть больше пустого шприца. Каждый мертвец, с которым довелось говорить, закатывает глаза, будто ты спросил о Санте или истинной любви. Но, стоит притвориться, что не смотришь – и в их холодных глазах начинает теплиться мягкий отблеск желания. Они все его пробовали. Все знают, что другие тоже в курсе. Все они ищут, просят и называют эликсир «Милосердием»⁸.

Произнеси его название вслух. Похоже на обратное «жестокосердию». Ты не знаешь, совпадение это или нет.

⁸ Solace (англ.)

Как у любой субкультуры у Сородичей сложился собственный сленг. Часть терминов относятся скорее к древности. Некоторые слова мёртвых сохранились, другие были переименованы. Другой пласт лексики относится к современности и сформировался в промышленную и информационную эру.

Служитель: Сородичи, не достигшие возраста старейшин, но уже слишком старые, чтобы считаться неофитами. В среднем длина их Реквиемов варьируется от 50 до 150 лет.

Древний: Феноменально редкий вампир, обращённый более тысячи лет назад.

Авус (Эйвус): “Дедушка” или другой наставник вампира в родословной, от которой он происходит не напрямую.

Пустыри: Часть города, не подходящая для охоты. Как правило, обычные люди не ходят в такие места после наступления темноты или те, что тщательно патрулирует полиция.

Зверь: Прimitивные желания, отдаляющие вампиров от *Человека*.

Узы крови: Вампир, трижды выпивший крови одного и того же Сородича, переходит в уникальное состояние эмоциональной привязанности и искусственно вызванной любви. Более известно под названием *Винкулум*.

Родословная: Группа вампиров, отколовшаяся от основного клана и образовавшая собственную династию.

Некоторые родословные слабо отличаются от основного клана, в то время как другие могут иметь собственные силы и недостатки.

Кровавая гармония⁹: Мистическая связь между вампирами «родственниками».

Камарилья: По распространённому мнению – самое первое государство Сородичей, которое простиралось на множество различных областей мира. Камарилья правила на протяжении примерно того же время и на тех территориях, что и Римская Республика, и Империя смертных.

Картианское Движение: Группа вампиров-идеалистов, верящих в примирение Реквиема с политическими идеями современного мира людей.

Картианское Право: Странная способность Картианского Движения с мистическим упорством подводить базу под законы Сородичей.

Потомок: Отпрыск Сородича; также применяется по отношению к очень молодым вампирам или же в качестве лёгкого оскорбления (подобно слову “мальчик” или “девочка” по отношению к взрослым смертным).

Колдовской Круг: Ковенант Сородичей- приверженцев ритуалов, поклоняющихся языческим божествам, духам, пантеонам и/или прародителям.

Обитель: Город или любой другой крупный домен, отсекающий себя от других, в котором Сородичи не могут (или не желают) связываться с внешним миром, выпуская или выпуская кого-то наружу.

Кольца Дракона: Таинственный путь знания, позволяющий вампирам игнорировать или использоваться в своих интересах некоторые из аспектов Проклятия. Практикуется Ордо Дракул.

Конклав: Организация вампиров, простирающая влияние на несколько городов, но не являющаяся правительством по сути. Иногда конклавы – это группы отдельных Сородичей-единомышленников. В иных случаях они собираются из официальных представителей различных доменов.

Котерия: Малочисленная группа Сородичей-союзников.

Ковенант: Фракция Сородичей, объединённых общими политическими или религиозными взглядами. Некоторые ковенанты распались по всему миру, однако предпочитают иметь независимых лидеров. Колорит ковенанта может разниться от домена к домену.

Круак: Кровавая похожая на ведовство магия, практикуемая Колдовским Кругом.

Дэва: Клан чувственных, физически сильных и притягательных вампиров.

Проклятые: Раса Сородичей в целом; вампиры.

Пляска Смерти: Переплетение Реквиемов всех вампиров. Часто используется для описания сети политических течений и конфликтов, порождаемых этими Реквиемами.

Дьяблери: Каннибалический акт над другим Сородичем; поглощение не только его крови, но и души. Иногда называется *Амарантом*.

Дисциплины: Сверхъестественные способности и возможности Сородичей, позволяющие им исчезать, обращаться в животных и проявлять множество других качеств, недоступных смертным.

Домен: Территория Сородичей обычно под управлением одного авторитетного органа. Чаще всего относится к городу-государству вампиров или району такового. Крупнейшие домены покрывают сетью несколько городов смертных.

Драугр: Вампир, потерявший связь с человечностью и ставший либо безумным зверем или абсолютно безразличным хищником.

Старейшина: Вампир, существующий более 150 лет. Прозвище, отдающее дань уважения.

Элизиум: Место, предназначенное для собраний Сородичей и назначенное властью домена нейтральной зоной, в которой запрещено любое насилие.

Объятие: Акт обращения человека в вампира.

Окончательная Смерть: Настоящая, безусловная, необратимая смерть Сородича; пресечение его Реквиема, после которого он не способен восстать снова.

Птенец: Неофит; недавно Обращённый вампир, ещё не вышедший из-под опеки своего родителя.

Безумие: Иступлённое состояние, в ходе которого Зверь приобретает полный контроль над вампиром. Приступ безумия может быть спровоцирован яростью, страхом или голодом. Если необходимо указать причину безумия, то

⁹ В переводах Е. Мельникова – «кровавая симпатия».

используются дополнения (яростное безумие, параноидальное безумие, голодное безумие). Без уточнения термин означает безумие, спровоцированное гневом.

Гангрел: Клан первобытных, выносливых и свирепых вампиров.

Гуль: Смертный, питающийся Витэ и обладающий рядом сверхъестественных способностей (но куда менее сильных, нежели аналогичные способности вампиров).

Убежище: логово вампира, в котором он может всегда найти укрытие от дневного света.

Стадо: Группа смертных, которыми вампир может регулярно кормиться.

Инвиктус: Ковенант вампиров, твёрдо намеренных защищать Маскарад и при этом, будучи элитой среди мёртвых, наслаждающихся своими Реквиемами.

Сородич, Сородичи: Современный (и наиболее распространённый) термин, которым вампиры называют самих себя и свою расу в целом.

Скот: Смертные; устойчивый оборот “и скот, и Сородич” означает "любой".

Поцелуй: Укус смертного и последующее высасывание его крови. Также – наслаждение, которое испытывают оба участника процесса.

Ланцеа Санктум: Ковенант вампиров, чтящих римского центуриона Лонгина, которому они придают статус "святого заступника" за его доказательство божественной силы Христа.

Подлиза: Немного грубое определение вампира.

Человек: Человеческие порывы и самообладание вампира. Эти часть их природы дополняет и контрастирует со Зверем.

Маскарад: Усилия, направленные на сокрытие факта существования Сородичей от мира смертных.

Мехет: Клан вампиров, известных своей стремительностью, осторожностью и дальновидностью.

Смертный: Обычный человек. Несмотря на то, что до некоторой степени Сородичи осведомлены о других населяющих Мир Тьмы монстрах, они часто используют этот термин, чтобы описать всех, кто не принадлежит их виду.

Неофит: Молодой вампир, обращённый менее 50 лет назад.

Носферату: Клан вампиров, известных скрытностью, силой и устрашающей внешностью.

Ордо Дракул: Ковенант, известный оккультными практиками и попытками его членов преодолеть Проклятие.

Браконьер: Тот, кто питается на территории другого Сородича без его разрешения.

Перверсия: Акт, при котором Сородичи пьют кровь друг друга.

Кормушка: Часть или части города, лучше всего приспособленные для охоты. Обычно включают ночные клубы и другие шумные, многолюдные места.

Повелитель: Хозяин раба; доминирующий член Винкулума. Также называется *домитором*.

Реквием: Бытие Сородича; метафора его горькой и проклятой не-жизни. Применяется как в прямом, так и метафорическом смысле.

Ревенант: Вампир, «рождённый» в результате случайного Объятья. Обычно – жертва Сородича, по неизвестным причинам восстающая уже после смерти.

VII (Семь): Клан, ковенант или другая группа вампиров, ненавидящая Сородичей и стремящаяся уничтожить всех таковых, кроме своих участников.

Сир: «Родитель» вампира – тот, кто его обратил; «стать Сиром» = «обратить».

Фивейское Чародейство: Таинственная форма кровавой магии, прежде всего практикуемая представителями Ланцеа Санктум.

Раб: Тот, кто привязан к повелителю; порабощённый участник Винкулума в плену искусственной зависимости.

Торпор: Напоминающее смерть состояние дрёмы, в которую впадают сильно израненные или изголодавшиеся вампиры. Сородичи могут погружаться в торпор добровольно, чтобы хотя бы на какое-то время избежать тягот мира.

Традиции: Три основных закона Сородичей, передаваемые из поколения в поколение и соблюдаемые инстинктивно благодаря самой крови.

Отстранившийся: Вампир, который отказывается от членства в любом из ковенантов. Может быть также известен как независимый или неприсоединившийся.

Вентру: Клан властных, аристократичных и величественных Сородичей.

Сосуд: Любой источник крови, которым Сородич может питаться; обычно (но не всегда) используется по отношению к смертным.

Витэ: Кровь вампира.